Другие 7th Sea

Другие Семь Морей.

Руководство игрока и мастера.

Savage Worlds, Smiling Jack, Great White Games, Pinnacle Entertainment Group, and all related marks and logos are trademarks of Great White Games Copyright© 2006, Great White Games.

Автор: Дориан

Перевод литературной части: Отшельник

Сайт поддержки: http://phb-games.ru

Форум: http://forums.rpg-world.org

Конверсия правил Седьмого Моря на систему Savage Worlds

Для игры необходима книга правил настольной ролевой игры "Pirates of the Spanish Main"

Introduction

«The darkest evil is that which rises from a desire to do good.»

Adrian Fletchyr

Montaigne Revolution

Приветствую тебя, читатель. Рад, что ты решил прочитать то, что я написал здесь. Я просто хочу рассказать, что и зачем я делаю.

Я подозреваю, что когда ты услышал о существовании этой конверсии, ты подумал что-то похожее на «Этот человек болен. Кому вообще нужна конверсия системы, которая и так идеальна?» Соглашусь... И не соглашусь одновременно.

Читая дальше, ты поймешь, что основная задача, стоявшая передо мной, была отнюдь не создание идеально сбалансированной игры. Не нужно это в Морях. Я всего лишь хотел привнести немного ясности и порядка туда, где раньше царил форменный хаос.

Однако очень многие основные идеи, заложенные в оригинальную механнику, остались нетронутыми. Все так же у нас присутвуют кубики драмы, обозванные здесь DD. Все так же герои бессмертны, а противники многочисленны и слабы. Все так же злодеи коварны и подлы.

Игра все так же направлена не на уничтожение как можно большего числа злодеев, а на красивый, стильный отыгрышь, когда игроки не ограничены ничем в создании элегантной истории о чести, благородстве, правде.

Так все-таки, зачем я все это затеял? Все просто. Используя правила этой конверсии вместо оригинальных, мастер и игроки смогут обойти несколько самых серьезных недостатков оригинальной системы. Во-первых, я имею ввиду проблемы, вызванные тем, что член школы боя обычно слабее противника, не состоящего в школах. Магия была слишком дорога, а потому бесполезна. И наконец, мастер должен был провести сотню сессий, чтобы герои, начинающие аппрентисами доросли хотя бы до мастеров одной школы.

Теперь все иначе. Я надеюсь, вам понравиться.

Искренне ваш.

Дориан.

Авалон.

Соединенное королевство Авалон, объединяющее три короны под одним троном, известно так же под именем Зачарованные Острова. Королева Элейн правит Авалоном, Джеймс МакДуфф Іправит кланами Горных Марок, изумрудным же островом Инисмор правит Джек О'Баннон. Зачарованные Острова влияют на мировую политику всего десять лет.

Десятилетие назад их крохотный флот разгромил Кастильскую Армаду, самый мощный военный флот Тэйи. Они откололись от Ватицинской Церкви. Впервые в своей истории враждующие островные королевства объединились. Но это неустойчивый союз, способный рухнуть и захлебнуться в открытой войне в любой момент.

Авалонцы гордый народ, известный своими отношениями с Сидами, известными так же как Ши - древней расой, практикующей магию, известную так же, как «Чары». Ши поделились этой магией с жителями Авалона для защиты их от врагов. Неподалеку от берегов Авалона лежит остров Брин Брезайл, родина Ши, чье местоположение меняется столь же часто, сколь часто меняются волны.

Авалон не имеет постоянной армии, однако имеет один из самых опасных флотов в мире. Под командованием капитана Джереми Берека Морские Псы стали ужасом для Кастильского и Монтеньского флотов. Хотя Элейн официально отрицает поддержку их действий, нет сомнения, что богатство Авалона возросло после начала набегов и пиратства. Если же королеву Авалона спрашивают о действиях Берека, она только улыбается и качает головой. Но известно, что однажды она сказала: «Если бы этот человек когда-нибудь появился передо мной, я бы приложила все силы для того, чтобы он получил в точности то, что заслужил.»

Кастилла.

Кастильцы – страстные люди и страстность их души видна во всем кастильском – в музыке, еде и даже в языке. Кастильская Культура очень разнообразна. Она впитала в себя элементы, полученные от всех наций, не исключая Империю Полумесяца. Однако наибольшее влияние на Кастилию оказала Ватицинская Церковь.

Свыше 400 лет назад в результате кровавой войны центр Ватицинской Церкви переместился из Водачче в Кастилию, навсегда изменив баланс власти на Тэйе. Благодаря усилиям Церкви Кастилия имеет университет в каждом крупном городе, а ее население является самым образованным на Тэйе. Церковь так же поддерживает водпроводы, а так же медицинские программы и больницы, позволяющие получить лекарства и лечение всем, кто в них нуждается. Кастильцы так же очень гордятся тем, что ее знать не «заражена» темным искусством волшебства, хотя это заявление в высшей степени необычно для Тэйи.

Однако сейчас Кастилия переживает тяжелые времена. Незадолго до смерти стареющий король Кастилии в приступе ярости изгнал своего сына, оставив трон безбородому юноше. Нет нужды говорить о том, что Добрый Король Сандовал не является соперником для коварства и хитрости более опытной кастильской знати, но он имеет союзника – человека известного под именем Эль Ваго. Он и его союзники защищали короля от предательства бессчетное количество раз. Однако многие из кастильских аристократов с удовольствием бы увидели Бродягу на конце веревки. Это позволило бы им заполучить юного короля в свои амбициозные руки.

Айзен.

«Дракен» или дракон – самое священное животное айзенских фольклора и мифологии. Он в наибольшей степени символизирует душу айзенцев. Жители этой страны обладают несгибаемой волей и невероятной отвагой. Так же, как и кастильцы, айзенцы не имеют колдовского наследия.

Магия выкованных из дракенайзена (драконьего железа) лат – это вся магия, в которой они нуждаются. Даже огонь из огнестрельного оружия не может пробить кирас, выкованных их этого металла. Это, вместе с лучшими военными школами Тэйи, делает айзенскую армию самой мощной военной силой на Тэйе. Но Железные Князья Айзена видели и лучшие времена.

Сейчас они не более чем живое напоминание о самой долгой и кровопролитной войне Тэйи.

Айзен раскололся на десятки жалких баронств, грызущихся за самые ценные куски послевоеной грязи. Жителей любой другой страны охватило бы отчаяние от того, что их окружает. Но в айзенском языке нет слова «сдаваться».

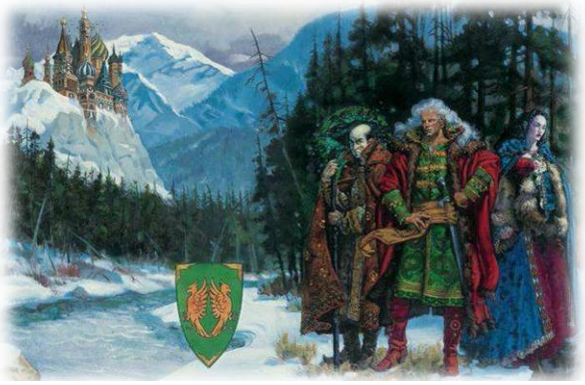
Большая часть дворян Айзена оставило свои разоренные земли в поисках добычи в чужих странах, превратив когда-то величайшую на Тэйе армию в могучие наемные силы. Богатейший из речных городов Айзена – Фрейбург, превратился в город наемников. Никому из входящих в этот город не задают никаких вопросов. Однако, некоторые из айзенских дворян не предались этому и вдалеке от границ страны, Eisenfursten (Железные князья) медленно восстанавливают свои силы. И однажды, когда Айзену потребуется единый правитель, один из них выйдет и примет корону.

Монтень.

Чуть к югу от Авалона, чуть к северу от Кастилии, чуть к западу от Айзена – в центре мира, - находится Монтень, страна котрой управляет Empereur Запада, Леон Александр XIV дю Монтень, самый могущественный монарх Тэйи. Он высок, прекрасен и элегантен, он является сердцем высокой культуры – просто спросите его.

Монтень устанавливает стиль, моду, музыку, искусств и просвещение для всех обеспокоенных этим цивилизованных наций. Величайший двор из всех – в Монтене Лучшая еда Тэйи – в Монтене. Вся знать Тэйи носит одежду, сшитую по монтеньской моде. Дворцы знати других стран строятся так, чтобы имитировать монтеньскую архитектуру. Монтень - это страна, в которой вопрос «Почему?» вышел их моды многие годы назад, для того, чтобы быть замененным ответом – «Потому что я этого хочу!».

Личная охрана Императора, le Garde de Solei укомплектована лучшими фехтовальщиками Тэйи. Их репутация стала легендой по всей Тэйе и каждый из фехтовальщиков мечтает однажды войти в их число. Солнечная Стража является отборными войсками, задачей которых является служение Императору и его защита от всех опасностей, которые могут ему грозить. Защита - любой ценой. Но цена за службу такому человеку как Император может быть очень высока.



Уссура.

На покрытом снегом северо-востоке лежит странная и чуждая всей остальной Тэйе земля. Те, кто посетил Уссуру, вернувшись, рассказывали о стране, живущей в прошлом, так как жили 500 лет назад. Воины из этой земли сражаются топорами и носят деревянные щиты, ее жители одеваются в меха и шкуры, отращивают бороды до колен и предпочитают меновую торговлю денежной.

Хотя Уссура до сих пор живет в XII столетии, однако она сама заботится о своем населении. И вторгавшиеся армии узнали, что это – истинная правда. «Бабушка Зима» повидимому действительно живет в тех краях, забрасывая снегом и льдом тех, кто нарушает ее границы, хотя ее внукам не причиняют вреда ее холодные объятия. Все это навевает мысли о том, что сама земля Уссуры – живая и разумная сущность, дающая жизнь своим исконным обитателям и карающая всех пришлых. Ходят слухи о том, что уссурцы способны общаться с зверьми, такими как волки и медведи, но несомненно это является крестьянскими суевериями.

Правитель Уссуры, Гаюс Илья, прекрасный молодой человек с жестоким и смертоносным характерам. Обычно Княжескому совету или Думе полагается помогать гаюсу советом и направлять его решения. Но многие действия и решения Ильи показали ненависть Ильи к его членам. Один из бояр рискнувший не подчиниться решениям гаюса был брошен на растерзание своим собственным собакам. Илья присутствовал при этом, попивал водку и беседовал с другими членами Совета, к которому принадлежал и обреченный.

Уссура – страна жестоких зим, сурового правосудия и черного юмора. И уссурцы не хотят, чтобы она была иной.

Вендель/Вестен.

Чуть больше чем 150 лет назад островная страна, лежащая к северу от Айзена была известна как Вестенманнавенъяр. Но с приходом к власти торговых гильдий название страны изменилось. Та часть вестенманнавенъярского общества, которая отвернулась от своего устаревших и подозрительных традиций, ныне называется Венделем.

Прошлое было отброшено во имя более прагматичного и базирующегося на финансах общества. Ныне вендельцы известны по всей Тэйе как самые процветающие и абсолютно безжалостные торговцы. Они контролируют всю экономику северной части Тэйи и делят с торговыми принцами Водачче экономику южной. Изобретение их валюты – гильдера привело к революционным изменениям в экономике Тэйи. Возникли деньги, которые принимаются к обмену во всех странах мира, за исключением, конечно же, основного конкурента Венделя - Водачче.

Однако все еще существуют пограничные сообщества вестенманнавенъярцев. Они живут в относительно примитивных условиях, продолжают следовать традициям и практиковать унаследованную ими от дедов и отцов руническую магию. Они рассказывают те же истории про богов и героев, что и сотни лет назад и верят, что персонажи их мифов – живая сила, стоящая рядом с ними каждый день. Они ждут дня, когда их мифы вновь оживут и боги покарают тех, кто усомнился в их существовании.

Водачче.

Водачче разделена между враждующими семьями. Распря между семью братьями разделила страну на 7 частей. Каждый из 7 островов, лежащих к югу от Водачче принадлежит одной из веток семьи. Каждая ветка семьи жестко борется с другими за богатство, власть и репутацию – а цель для водачче всегда оправдывает средства.

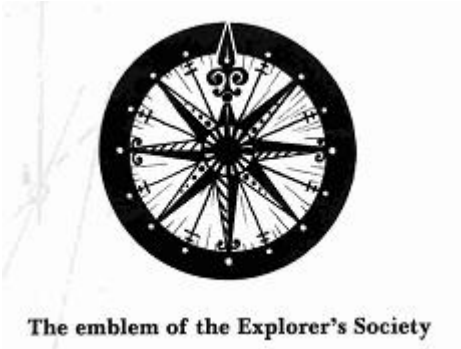
Города Водачче построены вдоль сетей каналов, а здания возвышаются к небу, буквально стоя на крышах друг у друга. Глубоко под городами тянутся огромные катакомбы, самый обширный лабиринт из известных на Тэйе. Архитектура Водачче отражает сердца и разумы ее жителей. И если глаза являются зеркалом души, следует помнить, что глаза водачче всегда скрыты капюшоном, маской или причудливой решеткой вуали.

Мужчины водачче – лицо страны. Они хитры и полны бравады. Но за фасадом стоят Ведьмы Судьбы. Тихие, молчаливые, одетые в темное, они видят и управляют силами случайности. Слухи о ведьмах-водачче очень разнообразны и ужасны. Отважные айзенские воины, известные победами над дюжинами мужчин-водачче в жестоких схватках, отступали и бежали, заметив одну из ведьм – из страха, что ее взгляд может похитить их души.

Водачче – страна черных кошек, страшное, полное неудач место… если все кошки не принадлежат вам.

Секретные Общества.

Общество Исследователей.



The emblem of the Explorer's Society

Общество Исследователей было основано в 1598 году Камероном МакКормиком. За первые 9 лет оно стало центром всех археологических исследований на Тэйе и сообществом, совершившим все существенные открытия.

Члены общества ведут раскопки на местах расположения сирнетских городов, они каталогизировали почти 500 артефактов и создали самую большую на Тэйе библиотеку карт. Они открыто показывают свою принадлежность к нему и с гордостью носят серебряные значки и кольца с изображением магнитного компаса.

Общество захватило воображение публики, их слава способна соперничать даже со славой Рыцарей Розы и Креста. Многие пьесы и новеллы используют образы членов этого общества в качестве центральных персонажей.

МакКормик основал Общество для того, чтобы удалить от раскопок «землекопов» - людей, совершавших вылазки на руины городов сирнетов и расхищавших артефакты для того, чтобы продать их знати. Общество же более заинтересовано в классификации и изучении артефактов, нежели в их продаже. Длинные и тяжелые кожаные плащи, которые носят члены общества, часто называются «плащами землекопов» - в честь титула, без которого представители общества просто не могут жить.

Как ни странно, но главным противником Общества Исследователей является Ватицинская Церковь. Третий пророк порицал исследование сирнетских руин, и говорил, что такая деятельность губительна для души. И хотя некоторые кардиналы выступают в защиту Общества, позиция церкви в целом остается такой: «Такая деятельность является еретической и будет наказана, при необходимости – даже смертью».

Текущая штаб-квартира общества находится в родном городе МакКормика – Карлеоне, на юге Авалона. Региональные представительства имеются в Монтене, Венделе и айзенском городе Фрейбург. Члены общества обязаны проявлять гостеприимство по отношению к другим членам общества, если их об этом попросят, и при необходимости, предоставлять им укрытие от представителей Церкви.

Невидимый Колледж.

The seal of the Invisible College

В течении тысячелетия университеты Тэйи искали ответы на загадки Теуса. Устройства и методы, созданные в них привели к невероятным открытиям в науке и технике. Иная, слегка отличная культура, не совершила бы их столь быстро.

Однако в недалеком прошлом у ученых возникли проблемы с Инквизицией, и наука оказалась «за бортом», так как финансирование многих малых университетов было прекращено, а из более крупных учреждений уволили многих профессоров. Но «пересмотр науки», устроенный инквизицией на этом не остановился.

Не так давно, с погружением Церкви в хаос, внимание кардиналов перешло на сохранение порядка вещей и Церкви, и сама необходимость исследований так же «оказалась за бортом». Затем, словно бы обстоятельства и так не были из рук вон плохи весьма влиятельный кардинал, Джузеппе Вердуго, привел Инквизицию в священные залы науки и образования.

Инквизиция Вердуго призвала к остановке всех научных исследований. В результате все эксперименты были полностьб остановлены. Кардинал Вердуго следует в своих проповедях следующему положению: «Пришло время Четвертого Пророка. Сейчас не время изучать этот мир, но готовиться к миру иному». Сам он не намерен искушать Господа и навлекать на себя его гнев только потому, что «ученые» желают и дальше совать нос в его секреты. Те же, кто игнорируют приказы Вердуго, быстро обнаруживают себя стоящими с петлей на шее - или над разгорающимися дровами в привязанном к столбу состоянии.

Прочие лидеры Церкви, к сожалению ватицинских ученых, слишком озабочены монтеньским вторжением и отсутствием Иеровента для того, чтобы обращать внимание на крестовый поход Вердуго. Но, несмотря на бдительный глаз Инквизиции, исследования продолжаются, однако ученые вынуждены были сделать их тайными.

Работающие в тайне ученые называют себя Невидимой Коллегией и делают все, что могут для того, чтобы продолжать эксперименты, скрываясь от ока

Инквизиции. Однако, без поддержки и финансирования со стороны Церкви серьезные исследования почти невозможны. Поэтому для продолжения работы они используют свои собственные средства и финансовую помощь со стороны. Для собственных нужд они создали подпольную систему связи, по которой внутри Коллегии передаются факты, данные и доказательства.

К настоящему времени Инквизиции не удалось установить имена кого бы то ни было из Невидимой Коллегии, а единственные конфискованные документы оказались зашифрованными настолько хорошими шифрами, что их до сих пор не удалось расшифровать. Каждый из членов общества знают только двух других. Вердуго оценивает численность Невидимой Коллегии примерно в две дюжины. Однако даже ее члены не знают численности организации, поэтому сказать, сколько ученых входит в нее, невозможно.

Рыцари Розы и Креста.

«Безнравственный человек не остановится не перед чем для того, чтобы делать зло, поэтому должны быть люди, которых ниостановит ничто в их стремлении вершить справедливость»

- Розенкрейц.

Роза и Крест – одно из самых странных тайных обществ на Тэйе… в первую очередь потому, что оно вообще не является тайным. Вокруг этого общества образовалось столько фольклёра и легенд, что в общеизвестной информации о нем сложно отличить правду от вымысла.

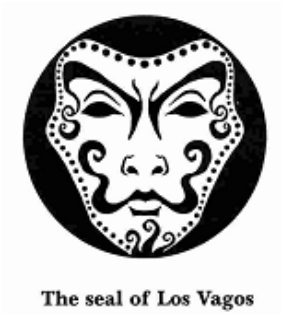
Рыцарский Орден Розы и Креста является «джентльменским обществом», посвященным идеалам правосудия, справедливости и защиты тех, кто не может защитить себя сам. Многие рыцари являются шестыми или седьмыми сыновьями дворян, теми людьми, у которых практически нет перспектив. Большинство из них присоединились к рыцарям в надежде заработать себе славу, репутацию или привлечь к себе глаз дочерей богатых дворян - или, в случае с женщинами, входящими в орден, сыновей таковых.

По всей Тэйе рассеяно множество Домов Рыцарства и их двери всегда открыты для всех, кто желает получить членство в ордене. Некоторые дворяне покупают себе номинальное членство в ордене для того, чтобы поддержать его цели и кичиться принадлежностью к самому знаменитому рыцарскому ордену Штаб-квартира рыцарей находится в Монтене, в городе Крио. Возглавляет орден Аристид Баво, человек, которого один из священников назвал «самый любимый человек в Монтене». Он очень много сделал для ордена, расширил его влияние и добился того, что орден имеет престиж при почти всех дворах Тэйи. На текущий момент Император Монтеня, отправляясь в путешествие, может рассчитывать на 5 рыцарей в качестве телохранителей, а король Кастилии может гордиться тремя. Даже королева Элейн в свое время была увлечена идеей добавить вымпел Розы и Креста к своему двору, но, по слухам, ее старший советник, Дервиддон, отсоветовал делать ей это.

Присоединиться к ордена непросто. Те, кто имеет тяжелый кошелек, может купить себе почетные место в Ордене, но они не имеют права называть себя Рыцарями. Вместо этого они называются «Жертвователями» и пользуются в Ордене известным уважением среди рыцарей за оказание им помощи. Те же, кто желает стать Братьями-Рыцарями, должны прослужить на службе Ордену три года. Как правило, эти три года являются самыми тяжелыми в жизни вступающего. Они должны служить Рыцарству не задавая вопросов, исполнять различные обязанности и принимать участие в различных путешествиях и авантюрах.

Во многих их них только безумец согласится бы принять участие. Однако, если докажут свою ценность, им позволяется носить Печать Розы и Креста и называть себя «Рыцарь». Орден жестко структурирован, и рыцарь может получить более высокий пост и признание только через предельную отвагу, благородство и щедрость.

Лос Вагос.



«Жить ради Кастилии. Истекать кровью во имя ее народа. Умереть во их имя»

- Эль Ваго

Кастилия никогда не была в столь ужасном положении, как ныне. Иностранные завоеватели контролируют почти треть страны, инквизиторы открыто ходят по улицам, а корона находится на голове неопытного и

неискушенного в управлении страной юноши, почти мальчика. В эти темные времена люди молят о появлении защитника. Лос Вагос ответили на их мольбы.

Их возглавляет таинственный странствующий рыцарь, известный как Бродяга. Эта тайная и нелегальная организация состоит из кастильских патриотов, прикладывающих все силы для того, чтобы защитить Кастилию от врагов. Их цели просты – защитить короля Сандовала от развращения властолюбцами, спасти народ от подавления инквизиторами и освободить западные территории от монтеньской оккупации. Они работают в тайне и никогда не раскрывают своей истинной принадлежности, так как в Кастилии имеют власть их потенциальные и реальные враги. Их немного, но они находятся на ключевых постах. Помимо этого, они имеют сочувствующих на верхних этажах власти.

Действия Лос Вагос отозвались гораздо шире, чем они ожидали, они дали надежду отчаявшейся нации. Они спасают беспомощных граждан от костра Инквизиции и саботируют военные усилия Монтеня. Они сорвали три покушения на Доброго Короля Сандовала и, по слухам, один из советников короля принадлежит к их числу. Каждым новым спасением, каждой раскрытой интригой они вдохновляют кастильцев на то, чтобы те начали защищать себя. И хотя страна готовится к еще более темному будущему, ее люди смотрят на крыши, чтобы увидеть среди них призрачную фигуру Эль Ваго.

Рилашиари.

The seal of the Rilasciare

«Творец дал нам все, что нам нужно. Так почему мы продаем свою свободу тем, кто предлагает нам больше.»

- из памфлета, найденного на газоне кардинала Кастилии Инекса Гузмана.

Это тайное общество известно под множеством названий – Лига Свободных, Оппозиция, Общество Вольнодумцев и Союз Герильеров (от Guerilla - Малая война). Это общество является самым неортодоксальным из всех тайных обществ Тэйи. Вместе с тем оно самое единое и самое раздробленное из них – причем одновременно.

Целью Риласиаре является разрушение всех видов власти, которую они называют просто «Врагом». Риласиаре против всего, что ограничивает человеческую свободу, включая публичное (читай – церковное) образование, правительство, монархию, концепцию собственности, деньги, религию, и даже «сделку волшебников», которая была совершена почти 1600 лет назад.

Их философия проста – не одному человеку не нужно просить или хотеть чего бы то ни было. Создатель сотворил мир и разум для того, чтобы их использовать. Что-то нужно лишь тем, кто нуждается. Поэтому те, кто нуждается, имеют право на то, чтобы требовать большего.

Риласиаре показывают острые примеры людей, облеченных властью и задают вопросы об их постах и о том, нужен ли им их пост. Разве вы не замечали, что те, кто находятся на высоких постах, выглядят наименее достойными этого поста? Объяснение этого в том, что правительство и различные посты, связанные с управлением, созданы слабыми людьми для того, чтобы защитить себя от людей способных мыслить независимо и здраво. Законы так же были созданы слабыми для их защиты от сильных.

Другими словами законы существуют для того, чтобы защитить слабого и карать сильных за то, что они пользуются преимуществами своей силы.

Они верят в то, что сила происходит из свободы мышления, из нее же происходит «vero corragio» - истинная отвага, высшая добродетель, которой может достичь человек. Истинная храбрость заставляет людей рисковать собой ради других, она дает человеку силу плевать в лицо тирании без страха в глазах, люди же находящиеся у власти не хотят, чтобы человечество приобрело vero corragio. Человек же, развивший в себе эту черту больше не нуждается в правителях и законах: vero corragio – его собственное правосудие.

У Риласиаре нет штаб-квартиры, нет и других официальных мест и дат. Члены общестыва узнают друг друга по условным знакам и «коду одежды» - по тому что, как и в каком соотношении одето на человеке. Их малая война против «искусственной власти» ушла в прошлое еще век назад, и ныне это общество – одно из самых небольших тайных обществ на Тэйе. Но абсолютно точно оно является самым шумным и крикливым из них.

Дочери Софии.

The seal of Sophia's Daughters

«Марионетка никогда не увидит нитей, заставляющих ее танцевать»

- герцогиня Анна Шеллот

По широким заявлениям Дочери Софии существуют для того, чтобы принести равные права представителям слабого пола Тэйи. Реально же это общество представляет собой нечто большее – хорошо завуалированную политическую машину, манверирующую важными людьми в направлениях, которые им никогда не будет дано понять. Используя свои закрытые школы, они обучают молодых женщин методам тайных действий и влияния на человека.

Затем они помещают этих женщин возле мужчин, обладающих властью – для того, чтобы подталкивать их в нужном направлении. Используя это организация медленно набирает силу. Они надеются со временем появиться в обществе, а не ограничиваться тайным существованием и добиваются этого, используя свое прикрытие на улицах Тэйи.

В моменты свободные от такой деятельности, они используют свое влияние для того, чтобы защищать женщин от слишком жестких мужей и отцов. Они так же помогают женщинам из низших слоев общества сделать свою жизнь лучше, предлагая им более серьезную работу, требующую, правда, больших усилий.

Торговые гильдии, особенно Гильдия Дженни, особо полезны в этой деятельности, так же как и куртизанки Водачче, составлюящие самый крупный блок Дочерей. Для достижения своих целей Дочери используют не только политические методы, но и магию. Для воздействия на слабовольных людей используется Чары, с помощью Порте передаются тайные приказы, Сорте используется для того, чтобы манипулировать нитями судьбы и получать за счет этого преимущества. Среди Дочерей аномально большое количество волшебниц, по слухам они имеют даже омолаживающие составы для того, чтобы продлевать жизнь членов общества. Лидеры дочерей, впрочем, отрицают такие слухи.

От каждого члена общества требуют ведения детального дневника и отправки копий в контролируемые Дочерями женские монастыри, библиотеки которых связаны и объединены в единую великую библиотеку. Сотни дочерей каталогизируют эти дневники и обобщают собранную информацию. В них можно найти одни из самых аккуратных хроник всемирной истории. Время от времени эти записи используют Риласиаре, расплачиваясь за это своими секретами.

Кройцриттены (Черные Кресты).

The seal of Die Kreuzritter

«Сегодня мы умрем, братья, но мы умрем как мужчины»

- Гроссмейстер Кюрген, 1411, в начале Танненской Битвы.

«Die Kreuzritter» или «Рыцари Креста» когда-то содержали богадельни для бедных, раздавали пищу нуждающимся и сражались против неверных в крестовых походах. Изначально они включали в основном айзенских рыцарей, а их символом был черный крест на белом фоне. Их орден процветал до 1411 года, до тех пор, пока айзенский император не объявил их еретиками через марионеточного Иерофанта. Орден был уничтожен в Танненской битве. Однако до сих пор по тавернам ходят слухи, что орден превратился в тайное общество, служащее Иерофанту.

The Vaticine Church

Мы веруем в единственно истинного Бога, Всемогущего Творца, Создателя Рая и Тэйи, и всех вещей видимых и невидимых.

Мы веруем в одну, святую и пророческую Церковь.

И был Пророк, тот, кто ради нас, людей и во имя нашего спасения высказал послание Творца и предсказал явление трех последующих Пророков, и отдал себя в руки врагов его и был казнен за нас во времена Августина Лаурена.

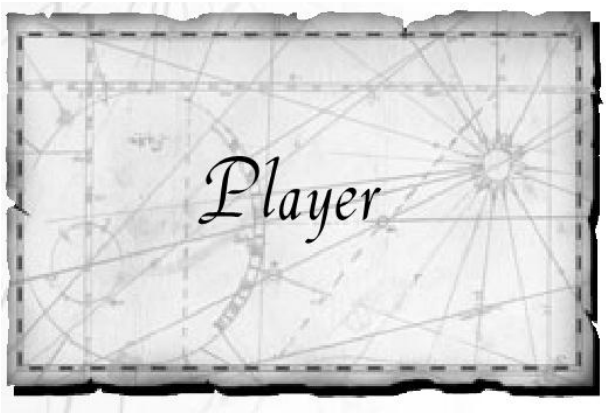
И был Второй Пророк, принесший посох, он высказал послание Творца и увел людей от зла и был предан неверным и казнен за нас.

И был Третий Пророк, принесший меч из чистого пламени, он высказал послание Творца и отделил праведных от неправедных, и открыл прямой путь для себя и тех, кто следует за ним.

И будет Четвертый Пророк, который принесет весы и часы, о ком возвестит трубный глас, и в то, что он разбудит мертвых и воцарится над видимым и невидимым миром, который будет всегда.

Реформированная Ватицинская Церковь («Ватицин» означает «пророк», поэтому Церковь называется так же Церковью Пророков) - одна из самых могущественных и влиятельных организаций на Тэйе. Ее власть простроена на вере простых людей и тех дворян, которые разделяют эту веру. С силой Ватицинской Церкови и ее паствы невозможно не считаться. За прошедшее с выступления перед сенаторами Старой Республики Первого Пророка время Церковь сформировала собственную армию, разработала систему образования и простимулировала создание большинства технологических и философских достижений мира.

Однако в более позднее время Церковь пошатнулась под действием жесткой критики. Обвинения в коррупции и жадности подорвало ее авторитет, и даже вызвали сомнения в истинности веры. Движение Протестантов возникшее в Айзене изменило Церковь навсегда – почти треть паствы обратилась в протестантизм. Для Церкви наступили тяжелые времена, и многие из тех, кто в нее входит, убеждены, что она сама навлекла все это на себя, и в том, что многого из этого можно было бы избежать, если бы кардиналы к ним прислушались.



Герои начинают игру в ранке Seasoned, то есть у них уже есть 4 улучшения для приобретения разных эджей и характеристик. Стоит учесть, что герои собираются по стандартным правилам Savage Worlds.

Обратите внимание, что нации Тэйи выполняют роль рас, так что обязательно посмотрите, какие особенности получает герой той или иной нации при создании.

Все герои - люди (Вы что, удивлены? В Тэйе есть еще и нелюди.), тем не менее оболадают следующими общими чертами:

Герой начинает игру с одним бесплатным эджом любого типа, кроме легендарного. Он должен полностью удовлетворять требованиям этого эджа. Во время генерации герой может приобретать эджи независимо от своего ранка, но это правило не касается легендарных эджей.

Герой начинает игру с одним бесплатным эджом, относящимся к категории Background.

Avalon

- Авалонцы славятся своим крепким харктером, а потому начинают игру с Spirit d6.
- Авалон – земля сказок и легенд. И порой эта земля рождает поистине легендарных людей. Герой из авалона должен выбрать одну характеристику. Максимальное значение этой характеристики равно d12+2.
- Авалонцы начинают игру, зная авалонский язык, и могут бесплатно выучить вендельский, айзенский или монтеньский.

Castille

- Кастильцы очень легки и подвижны. Они начинают игру, имея Agility d6.
- Кастильцы славятся своей системой образования и своими великолепными университетами. Все кастильцы начинают игру, имея 3 дополнительных очка навыков, которые могут потратить на навыки, относящиеся к Smarts.
- Кастильцы начинают игру, зная кастильский язык, и могут бесплатно выучить язык Водачче, Айзена или Монтени.

Eisen.

- Жизнь в Айзене очень сложна и опасна. Все айзенцы начинают игру с Vigor d6.
- Айзенцы славятся своими боевыми достижениями. Они начинают игру с 3 дополнительными очками навыков, которые могут потратить на Fighting, Shooting или Throwing.
- Айзенцы начинают игру, свободно владея айзенским языком, и могут бесплатно выучить язык Монтени, Кастиллы, Венделя или Водачче.

Montaigne.

- Монтень не зря считается законодательницей моды и стиля для всей Тэйи. А потому монтеньские герои начинают игру с +1 Charisma.
- Монтеньские герои начинают игру с 3 дополнительными очками навыков, которые могут потратить на навыки, относящиеся к Spirit.
- Монтеньцы начинают игру, свободно говоря на монтеньском, и могут бесплатно выучить Авалонский, Айзенский или Кастильский язык.

Ussura.

- Дикие уссурийцы способны задушить медведя, а потому начинают игру с Strength d6.
- Уссурийцы прекрасные охотники, а потому получают +2 Tracking.
- Уссурийцы начинают игру, зная уссурийский язык, и могут бесплатно выучить Айзенский, Вестенский или Водачанский язык.

Vendel / Vesten.

- Вендели научились приспосабливаться к окружающему миру, поэтому могут сами решать, какая из характеристик будет равна d6 на старте. Вестены начинают игру с Strength d6.
- Вендели начинают игру, имея 23 очка навыков. Вестены всю жизнь проводят в сражении, а потому получают +2 Fighting.
- Вендели и вестены начинают игру, зная вендельский язык, и могут бесплатно выучить любой другой язык.

Vodacce.

- Жители Водачче – прирожденные интриганы. Все водачанцы начинают игру с Smarts d6.

- Водачанцы хорошо умеют скрывать свои истинные мотивы. Они получают +2 Persuasion.
- Водачанцы начинают игру, зная водачанский язык, и могут бесплатно выучить кастильский, айзенский или, если мастер позволит, диаленкт Империи Полумесяца.

Aldana

Requirements: Novice, Castille, Membership: Swordsman's Guild

Вооружение: Шпага.

Novice: Герой получает две карты инициативы вместо одной и может выбрать лучшую.

Veteran: Герой получает +2 Parry. Герой получает три карты инициативы вместо одной и может выбрать лучшую.

Legendary: В начале каждого боя герой получает фокус-дайсы, количество которых равно Smarts. Эти фокус-дайсы могут использоваться как ДД, однако если не использованы, сгорают в конце боя. Герой получает четыре карты инициативы вместо одной и может выбрать лучшую.

Ambrogia

Requirements: N, Vodacce, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Шпага и дага.

Novice: Герой получает +1 Fighting, так как дерется левой рукой. Атаки Героя наносят +1 повреждений.

Veteran: Если Герой наносит рану противнику, он может сам получить рану, но нанести еще одну рану противнику автоматически.

Legendary: Если противник промахивается по Герою, его следующая атака по этому противнику проводится против Parry 4.

Andrews

Requirements: Novice, Avalon, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Шпага.

Novice: Герой получает +1 Parry.

Veteran: Герой получает +2 Parry. Если Герой использует маневр Defend (Pirates of the Spanish Main, p 82), его Parry увеличивается еще на +2.

Legendary: Герой получает +3 Parry. Если герой проводит Wild Attack (Pirates of the Spanish Main, p 87), он также получает +2 к повреждениям.

Bernoulli

Requirements: N, Vodacce, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Шпага.

Novice: Герой получает +1 Parry.

Veteran: Герой получает еще +1 Parry. Герой получает эдж Lunge.

Legendary: Герой получает еще +1 Parry. Раз в раунд Герой может перебросить одну неудавшуюся атаку.

Bogatyr

Requirements: Novice, Ussura, Swordsman's Guild.

Вооружение: Большой топор.

Novice: Герой получает +1 Fighting, когда сражается своим топором.

Veteran: топор в руках Героя наносит Strength + d12 повреждений.

Legendary: Вы излучаете страх, и ваши противники получают -2 на броски Spirit против страха.

Bonita

Requirements: Novice, Membership: Invisible College.

Вооружение: Шпага.

Novice: Герой получает +1 ***Parry***.

Veteran: Герой получет еще +1 ***Parry***.

Legendary: Герой может потратить ДД и получить дополнительное действие в раунд, которое может быть потрачено только на маневр ***Defend*** (то есть потратив это действие, герой может активировать маневр ***Defend*** и при этом использовать свои регулярные действия по своему усмотрению).

Boucher

Requirements: Novice, Montaigne.

Вооружение: Два кинжала.

Novice: Считается, что Герой обладает эджом Two-Fisted, если сражается двумя кинжалами.

Veteran: Герой получает +2 Fighting, когда сражается двумя кинжалами.

Legendary: Герой может совершить умопомрачительную серию атак за одно действие. Первая атака получает пенальти -1, каждая следующая также получает пенальти еще -1 (первая атака -1, вторая

-2, третья -3, четвертая -4 и тд). Эта серия прекращается как только любая из атак промахивается.

Buslayevich

Requirements: Novice, Ussura, Swordsman's Guild.

Вооружение: Лук.

Novice: Герой получает эдж ***Steady Hands***. Герой получает +1 Shooting, когда стреляет с лошади.

Veteran: Если Герой оглушен (Shaken), он никогда не свалится с лошади. Тем самым он игнорирует правило Falling (Pirates of the Spanish Main, p 87). Также Герой использует или Fighting, или Riding, в зависимости от того, что выше, во время атак с лошади.

Legendary: Герой получает +3 Shooting, если стреляет со спины лошади. Он также получает 3 ДД в начале каждой битвы, которые может использовать только на лошади с луком в руках. Непотраченные ДД сгорают в конце боя.

Cappuntina

Requirements: N, Vodacce.

Вооружение: Кинжалы.

Novice: Герой может достать и метнуть кинжал без пенальти за одно действие.

Veteran: Герой может метнуть два ножа за одно действие. В этом случае оба повреждения (если обе атаки попали) кидаются одновременно, но Strength учитывается только один раз. Пример: если Герой попал двумя кинжалами, он бросает (Strength + 2d4) вместо (Strength + d4) + (Strength + d4).

Legendary: Герой может бросить 3 кинжала за одно действие без пенальти. Это три самостоятельные атаки, просто они считаются как одно действие.

Desaix

Requirements: Novice, Membership: Knights of the Rose & Cross.

Вооружение: Шпага и дага.

Novice: Герой получает +1 ***Parry***, если использует маневр ***Defend***. Герой считается ***Two-fisted***, пока сражается шпагой и дагой.

Veteran: Герой может провести две атаки за одно действие. Атаки должны быть проведены шпагой и дагой, но по одному противнику. Обе атаки получают пенальти -2 на повреждения.

Legendary: Герой может использовать маневр ***Full Defense***, тратя на него всего одно действие вместо целого раунда. То есть: герой может выполнить два действия с пенальти -4, при этом он находится под действием эффекта ***Full Defense***.

Dobrynya

Requirements: Novice, Ussura.

Вооружение: Голые руки.

Novice: Герой получает +1 на все броски (кроме повреждений) маневра Grapple.

Veteran: Герой получает +2 на все броски (кроме повреждений) маневра Grapple.

Legendary: Герой получает +3 на все броски маневра Grapple.

Donovan

Requirements: Novice, Avalon, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Меч, баклер.

Novice: Герой получает +1 Parry когда пользуется баклером. Этот бонус прибавляется к бонусу от самого баклера.

Veteran: Когда Герой использует маневр Defend или Full Defense, все атакующие его получают повреждения, равные Strength Героя.

Legendary: Когда Герой использует маневр Defend или Full Defense, он может провести одну атаку за раунда. Эта атака получает пенальти -4.

Drexel

Requirements: Novice, Eisen, Membership: Swordsman's Guild

Вооружение: Цвайхандер (Zweihander).

Примечание: в этой школе есть 3 стойки. Герой может сменить стойку только в начале своего первого действия каждый раунд. Каждая стойка имеет свои плюсы и минусы.

Bittner/Forward

Novice: Герою не нужно тратить действие, чтобы подготовить цвайхандер к удару, но он наносит лишь Strength + d8 повреждений.

Veteran: Герой получает +2 Parry.

Legendary: Герой получает еще +1 Parry, а если выполняет маневр Full Defense (Pirates of the Spanish Main, p 83), получает еще +2 Parry.

Gerbeck/High

Novice: Цвейхандер наносит Strength + d12 повреждений, и герой может атаковать с повреждениями Strength + d4 во время подготовки меча.

Veteran: Герой может атаковать с повреждениями Strength + d6 во время подготовки меча.

Legendary: Герой может атаковать с повреждениями Strength + d8 во время подготовки меча.

Metzger/Back

Novice: Цвейхандер наносит Strength + d12 + 2 повреждений. Герой получает -2 Parry. Карта инициативы Героя считается на один выше (Например, если выпала десятка, считается, что это валет).

Veteran: Карта инициативы Героя считается на два выше (Например, если выпала десятка, считается, что это дама).

Legendary: Карта инициативы Героя считается на три выше (Например, если выпала десятка, считается, что это король). Цвейхандер наносит Strength + d12 + 6 повреждений.

Durchsetzungburg

Requirements: Novice, Eisen, Membership: Swordsman's Guild

Вооружение: Шпага.

Novice: Герой получает +1 на Called Shot (Pirates of the Spanish Main, p 81).

Veteran: Герой получает +2 на Called Shot (Pirates of the Spanish Main, p 81).

Legendary: Все Called Shots (Pirates of the Spanish Main, p 81) наносят удвоенные повреждения.

Eisenfaust

Requirements: Novice, Eisen.

Вооружение: меч, панзерхэнд.

Novice: Если противник промахнулся по герою, герой получает +2 на следующую атаку против этого противника.

Veteran: Во время выполнения Disarm (Pirates of the Spanish Main, p 82) герой может потратить ДД, и тогда в случае успеха оружие противника ломается.

Legendary: Если герой совершает только одно действие в раунд, он может прибавить числовое значение карты инициативы к повреждениям (картинки на картах, а также туз и джокер считаются как 10).

El Punal Occulto

Requirements: Novice, Membership: Los Vagos.

Вооружение: шпага со встроенным кинжалом в рукояти или же шпага и дага.

Novice: Герой считается ***Two-fisted***, пока сражается шпагой и дагой. Герой получает +1 ***Fighting*** на атаки дагой во второй руке.

Veteran: Если герой попал в ситуацию, когда может провести маневр ***Drop*** по противнику, он может также провести одну бесплатную атаку дагой по нему.

Legendary: Один раз за бой, герой может провести сразу две атаки дагой после результативной атаки шпагой. Эти атаки дагой не считаются действием.

Finnegan

Requirements: Novice, Avalon.

Вооружение: голые руки.

Novice: Герой всегда считается вооруженным. Его рукопашные атаки наносят Strength + d4 повреждений.

Veteran: Его рукопашные атаки наносят Strength + d6 повреждений. Герой получает +2 Toughness.

Legendary: Его рукопашные атаки наносят Strength + d8 повреждений. Если герой пьян, он получает +3 Fighting и +3 Parry.

Gallegos

Requirements: Novice, Castille, Membership: Swordsman's Guild

Вооружение: Шпага.

Novice: Герой получает эдж Riposte, при этом ему необязателбно удовлетворять требованиям.

Veteran: Герой больше не подвергается пенальти -2, когда использует Riposte.

Legendary: Герой получает +3 Parry.

Gaulle

Requirements: Novice, Montaigne, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Шпага, дага.

Novice: Герой получает +1 Parry, когда использует маневр Defend.

Veteran: Герой получает +2 на все броски маневра Disarm.

Legendary: Если противник промахивается по Герою, Герой может тут же провести маневр Disarm без траты действия.

Goodfellow

Requirements: Novice, Avalon.

Вооружение: Авалонский лук.

Novice: Герой добавляет свою Strength к повреждениям от авалонского лука.

Veteran: Герой может совершить два выстрела в раунд из авалонского лука с пенальти -2 каждая.

Legendary: Agility Героя увеличивается на одну ступень. Если Agility было равно d12, Герой увеличивает его до d12+2.

Gustavo

Requirements: Novice, Castille.

Вооружение: Шпага.

Novice: Кавалерийские атаки Героя наносят на d6 повреждений больше.

Veteran: Если Герой оглушен (Shaken), он никогда не свалится с лошади. Тем самым он игнорирует правило Falling (Pirates of the Spanish Main, p 87). Также Герой использует или Fighting, или Riding, в зависимости от того, что выше, во время атак с лошади.

Legendary: Раз в раунд Герой может «одолжить» действия из следующего раунда. Таким образом он может он может совешить в два раза больше действий, однако следующий раунд он будет вынужден пропустить.

Halfdansseon

Requirements: N, Vesten.

Вооружение: Гарпун.

Novice: Герой получает +1 Fighting, когда атакует морских животных. Герой может провести атаку с -2, и если эта атака результативна, гарпун застревает в жертве, понижая его Parry до 4 и нанося ему 2d4 повреждений при каждом резком движении. Естественно, Герой не может использвать этот гарпун, так как он застрял в жертве.

Veteran: Герой наносит +d4 повреждений при атаке гарпуном. Герой может провести атаку, описанную выше без пенальти.

Legendary: Герой наносит +d8 повреждений при атаке гарпуном (вместо +d4 ветерана). Если цель пытается вытащить гарпун, застрявший в ней, она автоматически получает рану.

Hopken

Requirements: Novice, Eisen.

Вооружение: Арбалет.

Novice: Герой, вооруженный арбалетом, наносит 2d8 повреждений.

Veteran: Дистанция стрельбы арбалета увеличивается на 5/10/20. Пенальти за дальность уменьшаются на 1. Герой может построить собственный, специальный утяжеленный арбалет, который наносит 2d10 повреждений. Для использования у Героя должна быть Strength d8.

Legendary: Дистанция стрельбы арбалета увеличивается еще на 5/10/20. Пенальти за дальность уменьшаются еще на 1. Герой может перезарядить арбалет без траты действия.

Kjemper

Requirements: N, Vesten, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Меч и щит.

Novice: Щит добавляет +3 Parry вместо +2.

Veteran: Герой может сломать оружие противника, если сделает Called Shot с райзом. Некоторое оружие сломать сложнее, и Герой получает пенальти на атаку: оружие отличного качетсва может причинять пенальти от -2 до -6.

Legendary: Герой наносит +d8 повреждений мечом.

Leegstra

Requirements: Novice, Vesten, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Меч.

Novice: Герой может позаимствать действия из следующего раунда и вложить все свои силы в одну атаку. Если он днает это, эта атака в этом раунде наносит удвоенные повреждения, однако следующих раунд Герой пропускает.

Veteran: Герой может позаимствать действия из следующего раунда. В этом случае все атаки, полуенные героем в этом раунде, наносят лишь половину повреждений.

Legendary: Атаки Героя наносят дополнительную рану в том случае, если повреждения превысили Toughness на каждые 2 вместо 4.

Loring

Requirements: Novice, Eisen.

Вооружение: 2 панзерхенда.

Novice: Считается, что Герой обладает эджом Two-Fisted, если сражается двумя панзерхендами.

Veteran: Повреждения от панзерхендов увеличиваются на +2. Герой получает +2 на Disarm.

Legendary: Герой может провести Disarm без траты действия если противник промахнулся по нему. Повреждения от панзерхендов увеличиваются еще на +2.

Lucani

Requirements: N, Vodacce, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Меч.

Novice: Герой получает +1 Parry.

Veteran: Во время атаки, Герой может решить уронить противника на землю (конечно, если атака результативна, то есть пробила Parry). В отличии от обычных правил по Prone Target (Pirates of the Spanish Main, p 85), противник, уроненый таким образом может встать только в свой ход, а до тех пор его Parry понижается на 2.

Legendary: Герой может совершить две атаки, одна из которых наносится мечом, а вторая кулаком, без пенальти за одно действие.

MacDonald

Requirements: Novice, Avalon, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Клеймора.

Novice: Герой игнорирует пенальти -1 Parry, когда сражается клеймором.

Veteran: Герой может нанести сокрушительный удар, который в случае попадания нанесет двойные повреждения, однако в следующий после удара раунд герой не может действовать, кроме как защищаться (маневр Defend).

Legendary: Клеймора в руках героя наносит Strength + d12 повреждений.

Mortis

Requirements: Novice, Membership: Die Kreuzritter.

Вооружение: Два стилета.

Novice: Герой считается ***Two-fisted***, пока сражается двумя стилетами. Герой получает +1 ***Fighting***, когда сражается стилетами.

Veteran: герой может провести маневр ***Finishing Move*** вместо маневра ***Drop***.

Legendary: В начале каждого раунда все противники должны провести бросок ***Spirit*** с пенальти, равное количеству раундов, в которых участвовал герой. Если бросок провален, противники испытывают страх.

Necare

Requirements: Novice, Membership: Sophia's Daughters.

Вооружение: Кинжал.

Novice: Противник получает -1 ***Notice*** на попытки найти спрятанный на Герое кинжал. Герой получает +1 на повреждения от кинжала.

Veteran: Противник получает -2 ***Notice*** на попытки найти спрятанный на Герое кинжал. Герой получает +2 на повреждения от кинжала. Герой получает +1 Fighting на атаки кинжалом.

Legendary: Противник получает -3 ***Notice*** на попытки найти спрятанный на Герое кинжал. Герой получает +3 на повреждения от кинжала. Герой может провести атаку с пенальти -4, которая в случае успеха не наносит повреждения, но отравляет противника. Любой, кто попытается найти эту ранку, получает -4 на ***Notice***.

Peecke

Requirements: Novice, Avalon.

Вооружение: Посох.

Novice: Герой получает +1 Fighting, когда сражается посохом.

Veteran: Герой получает +2 Parry, пока совершает только одно действие в раунд.

Legendary: Во время атаки, Герой может решить уронить противника на землю (конечно, если атака результативна, то есть пробила Parry). В отличии от обычных правил по Prone Target (Pirates of the Spanish Main, p 85), противник, уроненый таким образом может встать только в свой ход, а до тех пор его Parry понижается на 2.

Rasmussen

Requirements: Novice, Vendel.

Вооружение: два пистолета (flintlock pistol).

Novice: Герой считается Two-Fisted, когда пользуется пистолетами. Он может вытащить пистолет и выстрелить за одно действие. Пенальти за дальность уменьшается на 1.

Veteran: Дистанция стрельбы из пистолетов увеличивается на 5/10/20. Пенальти за дальность уменьшается еще на 1.

Legendary: Герой может целится (маневр Aim) до трех раундов, тем самым получая бонус +6. Герой получает +3 Shooting.

Robertson

Requirements: Novice, Avalon, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Шпага, плащ.

Novice: Герой получает +1 Parry, пока держит в руках плащ.

Veteran: Герой может атаковать плащем, который не наносит повреждений, а вместо этого лишает противника следующего действия.

Legendary: Если герой успешно проводит маневр Disarm (Pirates of the Spanish Main, p 82), он может тут же провести атаку по обезоруженному противнику без пенальти.

Rois et Reines

Requirements: Novice, Montaigne.

Вооружение: Мушкет, пистолет.

Novice: Дистанция мушкета и пистолета увеличивается на 5/10/20.

Veteran: Дистанция мушкета и пистолета увеличивается на 10/20/40. Герой может достать пистолет и выстрелить за одно действие без пенальти.

Legendary: Дистанция мушкета и пистолета увеличивается на 15/30/60. Герой может потратить ДД и отменить все пенальти за дальность и укрытие на одну атаку.

The Rossini Halberdier School

Requirements: Novice.

Вооружение: алебарда.

Novice: Подопечный героя может использовать ***Parry*** героя вместо своего.

Veteran: Герой получает +1 ***Parry***, если использует маневр ***Defend***.

Legendary: Герой получает +3 ***Parry***.

Shield Man

Requirements: Novice, Membership: Explorer's Society.

Вооружение: импровизированное.

Novice: Герой считается под эффектом эджа ***Two-fisted***, когда дерется двумя импровизированными оружиями.

Veteran: Когда герой использует маневр ***Defend***, бонус на ***Parry*** получает не только он, но и стоящий рядом с ним один союзник.

Legendary: Герой получает +2 ***Parry***, когда использует маневр ***Defend***.

Siggursdottir

Requirements: Novice, Vesten.

Вооружение: Два топора.

Novice: Герой считается Two-Fisted, когда дерется топорами. Герой также получает +1 Throwing.

Veteran: Если Герой наносит две результативные атаки (пробившие Parry) по одному противнику, используя оба топора, противник должен провести бросок Vigor или получить одну рану.

Legendary: Герой может взять одну дополнительную карту инициативы за каждую результативную атаку топором, проведенную в прошлом раунде.

Snedig

Requirements: N, Vendel, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Шпага.

Novice: Герой может позаимствать действия из следующего раунда. Если он днает это, его атака в этом раунде наносит удвоенные повреждения, однако следующих раунд Герой пропускает.

Veteran: Герой может позаимствать действия из следующего раунда. В этом случае его Parry удваевается в течении этого раунда.

Legendary: Атаки Героя наносят дополнительную рану в том случае, если повреждения превысили Toughness на каждые 2 вместо 4.

Soldano

Requirements: Novice, Castille, Membership: Swordsman's Guild

Вооружение: Две шпаги.

Novice: Герой получает эдж Two-Fisted при этом ему необязателбно удовлетворять требованиям. В начале схватки Герой получает один ДД, который должен быть использован до конца боя.

Veteran: Во время атаки Герой может потратить ДД, тем самым понизив на единицу число, на которое необходимо перебросить Parry противника для получения эффекта райза. Герой может использовать от одного до трех ДД таким образом. Например: потратив два ДД и атакуя противника с Parry 6, герою требуется прокинуть всего 8 для того, чтобы атака получила эффект райза. В начале схватки Герой получает два ДД, которые должны быть использованы до конца боя.

Legendary: Герой больше не должен тратить действия для использования Intimidate на противнике. В начале схватки Герой получает три ДД, которые должны быть использованы до конца боя.

Swanson

Requirements: N, Vendel, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Трость-шпага.

Novice: Герой может использовать трость как шпагу. Трость наносит Strength + d4 повреждений.

Veteran: Герой получает возможность использовать маневр «Деревянная лошадь». Герой получает -2 Parry, пока держит свою жертву, однако жертва не может перемещаться по полю боя. Чтобы избавиться от

лошади, цель должна провести бросок (Contested Roll) Agility с -2. Попытка тратит действия.

Legendary: Герой может обнажить шпагу и атаковать ею в одно действие без пенальти. Герой получает +2 Parry.

Torres

Requirements: Novice, Castille, Membership: Swordsman's Guild

Вооружение: Шпага и плащ.

Novice: Считается, что Герой обладает эджом Two-Fisted, если сражается шпагой и плащем. Раз в раунд Герой может провести атаку плащем, которая не наносит повредения, но в случае успеха Герой может взять из колоды карту. Эта карта может быть использована в любой момент боя для изменения собственной инициативы. Количество карт, которые может таким образом удерживать персонаж, не может превышать половину Smarts.

Veteran: Герой может двигаться на свой Pace во время маневра Full Defense.

Legendary: Smarts Героя увеличивается на одну ступень. Если Smarts был равен d12, Герой увеличивает его до d12+2.

Tout Pres

Requirements: Novice, Montaigne.

Вооружение: Шпага, да и все, что под руку попадется.

Novice: Герой получает эдж Improvisational Fighter. Герой получает +1 Parry, пока у него в руках есть импровизированное оружие.

Veteran: Герой может схватить импровизированное оружие и атаковать им без пенальти за одно действие.

Legendary: Герой может провести атаку импровизированным оружием, и если он результативна, тут же провести атаку шпагой по тому же противнику без пенальти и потери действия.

Urostifter

Requirements: Novice, Vesten, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Два меча.

Novice: Герой получает эдж Two-Fisted при этом ему необязателбно удовлетворять требованиям.

Veteran: Герой получает +2 Taunt.

Legendary: Герой может сделать один Taunt в раунд без траты действия. Атаки Героя наносят +d4 повреждений.

Valroux

Requirements: Novice, Montaigne, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Шпага, дага.

Novice: Герой получает +1 Parry, пока дерется шпагой и дагой.

Veteran: Если во время атаки Герой получает райз (или несколько), противник получает -4 на следующую атаку по герою за каждый ваш райз.

Legendary: Герой получает допольнительное действие в раунд, которое не учитывается при подсчете количества действий в раунд.

Vipera ex Morsi

Requirements: Novice, Membership: The Rilasciare.

Вооружение: Стилет (один или два).

Novice: Герой считается ***Two-fisted***, пока сражается двумя стилетами. Герой получает +1 ***Fighting***, когда сражается стилетами.

Veteran: Если Герой промахнулся по противнику на число, меньшее ранка героя, атака считается результативной, но повреждения получают пенальти, равное ранку Героя.

Legendary: Один раз за атаку герой может заставить противника перебросить успешный бросок ***Vigor***.

Villanova

Requirements: N, Vodacce, Membership: Swordsman's Guild.

Вооружение: Шпага и дага.

Novice: Герой получает +1 Parry. Герой получает уникальный маневр Stop Thrust.

Veteran: Герой получает +2 на бросок, если использует маневр Trick (Pirates of the Spanish Main, p 85).

Legendary: Герой может понизить свое Parry на любое число. Если герой атакован и проводит Stop Thrust, он получает бонус на атаку, равную числу, на которое он понизил свой Parry.

Stop Thrust: Уникальный маневр школы Вилланова. Герой должен иметь более высокую инициативу и задержать свои действя (Hold). Если Герой атакован, он может потратить задержанное действие и провести атаку по противнику с пенальти -2. Если эта атака наносит рану, она полностью отменяет атаку по герою.

Zepeda

Requirements: Novice, Castille.

Вооружение: Кнут.

Novice: Раз в раунд персонаж может потратить действие для увеличения собственного Parry на +2.

Veteran: Раз в раунд персонаж может потратить действие для увеличения собственного Parry на +4. Во время атаки, Герой может решить не наносить повреждения, а вместо этого уронить противника на землю. В отличии от обычных правил по Prone Target (Pirates of the Spanish Main, p 85), противник, уроненый таким образом может встать только в свой ход, а до тех пор его Parry понижается на 2.

Legendary: Раз в раунд персонаж может потратить действие для увеличения собственного Parry на +6. Каждая результативная атака Героя воздействует на противника как Fear (Pirates of the Spanish Main, p 100), но противник получает -1 на Spirit Check за каждую такую атаку. Это пенальти кумулятивно.

Здесь представлен список эджей, доступных для персонажей. Помните, что школы боя и колдовство – это тоже эджи. Эджи, после названия которых значится (Background), могут быть приобретены только в процессе генерации персонажа.

Faith (Background)

Requirements: Novice.

Неважно, являетесь вы последователем ватицинской, протестантской или ортодоксальной церкви. Кем бы вы ни были, вы искренне верите в послание Пророков. Вы верите в то, что жизнь – загадка, которая может быть разгадана, и те, кто сделает это, станут ближе к Создателю, чем кто бы то ни было.

Вы не уверены, что дает это преимущество. По факту, оно может не давать вообще ничего. Мы дали мастеру несколько идей, но, в конце концов, решать именно ему. Стоит ли это того?

Решитесь испытать свою Веру?

Membership: Secret Societies

Requirements: Novice.

На Тэйе существует множество групп, именующих себя тайными обществами. Вы принадлежите к одному из них. Возможно, что эти организации и не прячутся в какой-то башне, планируя совершить переворот, они могут даже не прятаться вообще, но, став членом одно из них, вы приобретаете существенную ответственность. Поддержка образа своего общества не является единственной частью игры – вы должны так же способствовать достижению целей общества. И, как показывает пример некоторых из них, это не всегда так легко, как звучит.

Вы можете приобрести членство только в одном тайном обществе.

Membership: Explorer's Society

Requirements: Novice.

Герой является действующим членом Общества Исследователей.

Membership: Invisible College

Requirements: Novice, Smarts d8.

Герой является членом Нивидимого Колледжа. Он получает годовую стипендию в размере 50 гилдеров. Ему также известны два других членов Цепи Знаний. Герой также способен распознавать и расшифровывать математические и музыкальные коды, если знает автора.

Membership: Knights of the Rose & Cross

Requirements: Novice.

Герой является членом этого рыцарского ордена. Каким-то образом Сорте начинает плохо действовать на героя. Стега, пытающаяся воздействовать на героя, получает пенальти -2 на броски. Герой получает +10 Fame.

Membership: Los Vagos

Requirements: Novice.

Герой является членом этой таинственной организации и может носить маску Эль Ваго.

Membership: Die Kreuzritter

Requirements: Novice.

Герой является действующим членом Черных Крестов. Перед каждым заданием он получает 100 гилдеров из казны общества. Герой может получить доступ в места, чье посещение ограниченно Церковью (например, Империя Полумесяца). Герой может исполнять обязанности священиика.

Membership: The Rilasciare

Requirements: Novice, герой не может быть магом.

Герой является полноправням членом этой организации.

Membership: Sophia's Daughters

Requirements: Novice.

Герой является членом этого общества. Он знает расположение трех *safehouse*, знает расположение одного портала в Брин Бризаил, может обращатся к Оракулу за советами.

Membership: Swordsman's Guild

Requirements: Novice.

Вы имеете исключительное право на то, чтобы бросать вызов на дуэль. Формулировка этой фразы очень точна. Только члены гильдии фехтовальщиков имеют право начинать дуэли, но каждый человек имеет право защищать себя. Члены гильдии фехтовальщиков, как правило, считают дуэли на пистолетах вульгарными, трусливыми и недостойными джентльмена.

Помимо этого, Герои с этим эджом могут игнорировать требования национальности при приобретении Школы Боя, имеющей **Membership: Swordsman's Guild** среди своих требований.

Membership: Merchant Guild

Requirements: Novice.

Вы член одной из гильдий торговцев. Вы можете вести торговлю легально. Торговля без членства – вашей «лицензии» - является тяжелым преступлением, карающимся повешением. Все члены гильдий, как правило, имеют стабильный доход в результате своей деятельности. При приобретении этого преимущества вы должны выбрать профессию, с помощью которй вы собираетесь получать средства к существованию, например - такой как «повар» или «ветеринар».

Dual Nationality (Background)

Requirements: Novice.

В рамках системы при покупке эджей герой принадлежит сразу к двум национальностям, а потому может преобретать специфические эджи для обоих наций. При создании героя игрок должен указать, какие две нации смешались в персонаже.

Это правило касается только эджей, во всем остальном герой — представитель одной конкретной нации.

Ordained (Background)

Requirements: Novice.

Вы занимаете пост в Церкви Пророков. Ваш пост приносит вам большое влияние и ряд преимуществ. Наиболее вероятно то, что вы являетесь священником, но мы оставляем подробности в стороне для обсуждения между вами и мастером.

Кроме того, ваше положение приносит вам хорошее трехразовое питание, жалование 30 гильдеров в месяц и, конечно же, обо всех ваших основных потребностях всегда позаботятся.

Membership: Razors

Requirements: Veteran, Membership: Swordsman's Guild.

Герой является членом элитной организации, которая отвечает за безопасность внутри Гильдии Мечников. В обязанности "бритв" входит контроль за тем, как члены гильдии выполняют порядки, принятые среди носителей знака Гильдии.

Citation (Background)

Requirements: Novice.

В «7-м море» Герой может получить множество различных вещей в знак признания того, что он отличился. Возможные награды включают медали, каперские свидетельства, ордена, титулы и другие знаки признания его заслуг. Большую часть из них вы получите вследствии вашей изобретательности или успешных действий в процессе игры. Однако вы имеете возможность приобрести одну и только одну награду как часть вашей доигровой истории. Мастер должен согласиться на созданную вами историю о том, как вы получили эту награду, так что будьте готовы к выполнению небольшой работы для того, чтобы получить эту награду.

Герой получает +5 Fame.

Published (Background)

Requirements: Novice.

Некоторые ваши работы и теории печатались, а потому вы имеете +5 Fame среди ученых.

Scoundrel (Background)

Requirements: Novice.

Вы имеете репутацию скверного человека. Вы получили ее за общение с преступниками, а так же за то, что вы знаете и делаете вещи, заниматься которыми мог бы только отверженный и потерявший стыд человек. В случае, если вы пожелаете этого, это может быть правдой, однако возможен и вариант, при котором ваш Герой слишком часто оказывался не в том месте и не в то время. Но, как говорят некоторые:

«Иметь скверную репутацию лучше, чем не иметь никакой»

Герой начинает игру, имея -5 Fame.

Membership: Elaine's Knights

Requirements: Novice, Avalon.

Герой является действующим членом Рыцарей Королевы Элейн. Все его нужды обеспечиваются из королевской казны, но его жизнь и честь принадлежит только королеве.

Sidhe Ally (Background)

Requirements: Novice, Avalon.

У вас есть союзник при дворе Seelie. Он может помочь вам, но и вы должны помогать ему. А его проблемы вам и не снились.

Sidhe Weapon (Background)

Requirements: Novice, Avalon.

У вас есть оружие, изготовленное мастерами шии. В пределах Авалона дайс повреждений этого оружия увеличивается на одну ступень.

Unseelie Ally (Background)

Requirements: Novice, Avalon.

Вашему герою покровительствует Unseelie. Ваша репутация считается на 10 меньше при контакте с Seelie.

MacEachern Heritage (Background)

Requirements: Novice, Avalon.

Секрет МакИченов не исчез. Герой обладает знаниями, которые могут создать оружие, способное убить шии. Также, шии не могут наложить чары на героя, если он окружден двенадцатью кинжалами.

MacEachern Weapon (Background)

Requirements: Novice, Avalon.

Герой владеет оружием, которое способно причинить вред и даже убить шии.

Membership: Acalde

Requirements: Novice, Castille.

Герой состоит в рядах акальды, кастильского аналога полицейских сил (как шериф).

Extended Family (Background)

Requirements: Novice, Castille.

У Героя очень большая семья, и в любом уголке может оказаться родственник. Игрок должен выкинуть меньше либо равно сложности (см ниже) на d10 для того, чтобы найти родственника, иначе для повторения попытки ему нужно будет проехать не меньше 100 миль.

Сложность:

10 – Родная провинция.

9 – Другая кастильская провинция.

8 – Водачче.

7 – Айзен, ватицинские территории.

6 – Айзен, неватицинские территории.

5 – Авалон.

4 – Вендель/Вестен.

3 – Монтень.

2 – Империя Полумесяца.

1 – Уссура.

Roving Don (Background)

Requirements: Novice, Castille.

Поганые монтеньцы захватили ваши земли, и теперь вы лишены своего привычного дохода. Вы начинаете игру, имея 6000 гильдеров в кармане, однако вынуждены тратить 50 гильдеров в неделю на содержания своей персоны.

Этот эдж заменяется на Noble, в случае, если вы каким-то образом вернете себе свои земли.

Castillian Blade

Requirements: Novice, Castille.

Герой владеет одной из прекрасных шпаг, выкованных искуснейшими мастерами своего дела. Провинция, в которой была выкована шпага, определяет уникальные свойства клинка:

Альдана – Раз в бой, герой может потянуть еще одну карту инициативы.

Галлегос – Fighting +2.

Сольдано – Fighting +1, Intimidation +1.

Торрес – Damage +2.

Зепеда – Fighting +1, Damage +1.

Dracheneisen (Background)

Requirements: N, Eisen.

Герой может получить Noble бесплатно. Герой получает 16 очков, на которые он преобретает предметы из драконьего железа.

Наименование	Стоимость	Эффект
Arm Guard	2	2 armor points
Boots	2	1 armor point
Breastplate	6	6 armor points
Buckler	4	+2 Parry
Gauntlet	2	2 armor points
Helmet	3	3 armor points
Leg Guard	2	2 armor points
Panzerhand	6	3 armor points. +1 Fighting.
Crossbow	4	Range +20, +2 Shooting

Knife	2	+1 Fighting.
Fencing Weapon	3	+1 Fighting.
Heavy Weapon	4	+1 Fighting.
Musket	7	Range +20, +2 Shooting
Pistol	5	Range +20, +2 Shooting
Polearm	5	+1 Fighting.
Zweihander	6	+1 Fighting.
Raw Dracheneisen	2	Чистое драконье железо.
Lock	2	Невозможно сломать.

После приобретения предметов считается сумма всех armor points и взависимости от следующей таблицы герой получает бонусы:

Armor points	Эффект
1 - 6	+1 Toughness
7 - 12	+1 Toughness, +1 Parry
13 - 18	+2 Toughness, +1 Parry
19 - 24	+2 Toughness, +2 Parry

Герой в дракхенайзене получает бонусы только из одной строки таблицы.

Membership: Iron Guard

Requirements: Novice, Eisen.

Герой является действующим членом Железной Гвардии, его нужды покрываются казной, его жалование составляет 20 гильдеров в месяц.

Nibelung (Background)

Requirements: Novice, Eisen.

Герой принадлежит к древнему ордену нибелунгов. Он знает, как создавать оружие и доспехи из дракхенайзена, он также знает, как уничтожать такие вещи. Герой занимает весьма почетное и уважаемое место в айзенском обществе.

Close Family Member (Background).

Requirements: Novice, Montaigne.

У вас есть влиятельный родственник, к которому вы можете обращаться за помощью не чаще одного раза в три месяца. Вы можете приобретать этот эдж до 3х раз, каждый раз выбирая нового члена семьи.

Gentry (Background)

Requirements: Novice, Montaigne.

Герой принадлежит к безземельному дворянству. Дохода у него нет, но он начинает игру, имея 10000 гильдеров.

Membership: Musketeers

Requirements: Novice, Montaigne.

Монтеньские мушкетеры известны по всей Тэйе своей отвагой и преданностью. Будучи их членом, вы будете вершить правосудие императора. Все то, в чем вы нуждаетесь, обеспечивает Император. Вам предоставляется оружие, одежда и жилье. Вы так же имеете связи с другими мушкетерами и всегда можете рассчитывать на их поддержку. Но помните – они так же рассчитывают на вас.

Bearsark (Background)

Requirements: Novice, Vesten.

Герой полностью иммунен к страху. Во время битвы он может потратить ДД и вступить в такую ярость, что ни один смертный не сможет его остановить. Он не чувствует боли, а потому не получает пенальти от ранений. Он получает +4 на все броски, связанные с Strength. Все испытывают страх при виде берзарка. Эта ярость длится пока в живых не останется ни одного противника.

Однако во время этого всплеска ярости Smarts героя падает до d6 (если до этого Smarts был d4, он не меняется), и герой должен провести бросок Smarts каждый раз, когда у него на пути оказывается союзник. Если бросок провален – союзник не распознается, и его скорее всего убивают.

За каждые 2 раунда, проведенных в этой ярости, герой стареет на неделю.

Bought Weapon (Background)

Requirements: Novice, Vendel.

Герой владеет неким уникальным оружием. Герой может приобрести любое «волшебное» оружие, кроме Дракхенайзена.

Jarl (Background)

Requirements: Novice, Vesten.

Этот эдж является полным аналогом эджа Noble для вестенских варваров.

Old Name (Background)

Requirements: Novice, Vesten.

Герой носит очень уважаемое имя. Возможно, кто-то из предков прославил свой род, и потому теперь герой начинает игру, имея +5 Fame.

Rune Weapon (Background)

Requirements: Novice, Vesten.

Герой является носителем рунического оружия. Это оружие может наносить +d6 повреждений, или же помогает управлять погодой. Герой должен выбрать эффект при приобретении этого эджа.

Thrall (Background)

Requirements: Novice, Vesten

Герой является свободным представителем касты траллов, вестенских крестьян. Герой начинает игру с 5 гильдерами и 24 очками навыков.

Governor (Background)

Requirements: Novice, Vodacce.

Герой правит неким районом на континентальной территории Водачче. Он начинает игру, имея 1000 гильдеров, и получает жалование 50 гильдеров в месяц.

Guardian Family (Background)

Requirements: Novice, Vodacce.

Члены вашей семьи, да и вы тоже, обладаете сопротивлением к Sorte. Сложность против вас всегда +4.

Lord's Hand (Background)

Requirements: Novice, Vodacce, Smarts d8+, Spirit d6+, Persuasion d8+, Fighting d8+.

Герой – доверенное лицо принца. Он действует от имени принца и во благо принца. Принц полностью покрывает его нужды.

Twisted Blade (Background)

Requirements: Novice, Vodacce.

Герой получает клинок, обладающий собственными 2 ДД, которые он может использовать только на броски, связанные с этим клинком. По окончанию игры эти ДД сгорают.

Unbound (Background)

Requirements: Novice, Vodacce, male.

Герой неподвержен колдовству Сорте, а потому все ведьмы судьбы испытывают страх (Pirates of the Spanish Main, p 100) при виде него.

Dietrich Sword

Requirements: Novice, Fame +15, Membership: Knights of the Rose & Cross.

В качестве признания заслуг перед Орденом Герою пожалован уникальный клинок Ордена. Этот клинок позваоляет перебрасывать все «1» на повреждения.

Blessing (Background)

Requirements: Novice, Membership: Die Kreuzritter, герой не может быть магом.

Героя хранит Тэус. Все атаки по нему получают пенальти -1 на повреждения.

Nightblade (Background)

Requirements: Novice, Membership: Die Kreuzritter, герой не может быть магом, кроме Nacht.

Герой получает уникальную способность призывать таинственный стилет, сотканный из теней. Этот стилет появляется в руке героя при его желании и так же может исчезнуть, если герой так пожелает. Этот стилет не оставляет видимых ран на жертве, игнорирует любой доспех. Однако он мгновенно исчезает, стоит лучу дневного света упасть на него.

Uppmann's Coat

Requirements: Novice, Membership: The Rilasciare.

Герой получает предмет туалета (пальто, шляпа или ботинки), изготовленный легендарным Ханом Аппманом. Герой должен бросить дайс и определить свойства этого предмета по таблице.

Дайс	Результат
1	В костюме надежно спрятан набор отмычек. -4 ***Notice*** чтобы найти их.
2	В костюме спрятаны два кинжала. Специальный механизм при активации выкидывает кинжалы прямо в руки герою.
3	В костюме спрята одноразовый пистолет. Специальный механизм при активации выкидывает пистолет прямо в руку герою. Пистолет нельзя перезарядить, его надо менять после каждого выстрела. Стоимость пистолета 25 гилдеров.
4	Костюм имеет 2 секретных кармана, которые практически невозможно найти.
5	Костюм специально утяжелен, и может быть использован как импровизированное оружие, которое наносит Str+d4 повреждений.
6	Костюм имеет две внешних стороны, совершенно разных. Его можно вывернуть наизнанку и носить как совершенно другой костюм. Часто вторая сторона имитирует какой-то специфический наряд, например, военную форму.
7	Костюм имеет некое количество спрятанных кармашков, в которых может быть порох (достаточно, чтобы взорвать замок тюремной камеры), гаррота, яд.
8	Костюм прошит мелкой кольчугой, которая дает +1 ***Toughness*** герою.
9	Костюм абсолютно водонепроницаем, а потому герой может находиться в воде любое время.
0	Брось два раза по этой таблице. В дальнейшем игнорируй этот результат.

Angelic Appearance (Background)

Requirements: Membership: Sophia's Daughters, Very Attractive.

Герой получает еще +2 Charisma.

***The Balm* (Background)**

Requirements: Membership: Sophia's Daughters.

Срок жизни героя увеличивается на 50 лет каждый раз, когда он берет этот эдж.

Guardian Angel (Background)

Requirements: Novice, Faith.

За героем явно кто-то приглядывает. Потратив ДД, герой может заставить противника перебросить любой бросок.

Man of the Cloth (Background)

Requirements: Novice, Ordained.

Знание и Вера – вот два качества, которые стали неотъемлемо вашими. Герой получает +5 ***Fame***.

Недостатки, которые в игру не попали.

Ниже приведен список недлостатков (hindrances), которые в игре не используются.

Bad Luck, Glass Jaw, Young.

Эджи, которые в игру не попали.

Ниже приведен список эджей (edges), которые в игре не используются.

Luck, Great Luck, Iron Jaw, Fencing Academy, Common Bond, Hero, Academy Founder, Multiple Academies, Unique Style, Grit, Guardian, Natural Leader, Treasure Hound.

Навыки

Помимо базовых навыков, общих для всей системы Savage Worlds, в этой игре представлены несколько новых навыков. Из-за возросшего количества навыков Герои при генерации получают 20 очко вместо обычных 15.

Новые навыки отмечены звездочкой:

Acting* (Smarts) – навык актерства и лицедейства.

Arts* (Spirit) – навык различных исскуств: пение, живопись, литература, музыка и т.д.

Boating (Agility) – навык управления плавающими судами.

Climbing (Strength) – навык, необходимый для преодоления высоких стен.

Cold Read* (Smarts) – навык, позволяющий понимать, что чувсвуют окружающие.

Crafts* (Smarts) – ремесла.

Etiquette* (Smarts) – навык правильного поведения.

Fighting (Agility) – навык, отвечающий за ближний бой с оружием и без.

Gambling (Smarts) – навык азартных игр.

Healing (Smarts) – навык лечения.

Intimidation (Spirit) – навык запугивания.

Investigation (Smarts) – навык поиска и расследования.

Knowledge (Smarts) – не навык, а специфическая категория знаний: математика, история, тэология и т.д.

Thievery (Agility) – навык воровства, взлома замков и прочих воровских дел.

Notice (Smarts) – навык, отвечающий за внимательность персонажа.

Persuasion (Spirit) – навык, позволяющий добиться желаемого с помощью вранья или дипломатии.

Piloting (Agility) – навык управления каретами.

Riding (Agility) – навык верховой езды.

Shooting (Agility) – навык стрельбы.

Stealth (Agility) – навык скрытности и незаметности.

Streetwise (Smarts) – навык выживания в городских условиях.

Survival (Smarts) – навык выживания в дикой местности.

Swimming (Agility) – навык плавания.

Taunt (Smarts) – навык выведения противника из себя путем издевательства.

Throwing (Agility) – навык метания предметов.

Tracking (Smarts) – навык поиска следов и преследования.

Примечание: навык Guts в системе не используется. Все его функции выполняет Spirit. Так же в системе отсутвует навык Lockpicking – его функции перешли к Thievery. Навык Repair не используется, все его функции перешли к Crafts.

Языки.

Наций много, и все они говорят на разных языках. Все Герои начинают игру, зная свой родной язык и могут совершенно бесплатно выучить еще один язык из списка, доступного для их нации.

Однако это не единственный способ изучения языков. При старте герой может потратить 2 очка навыков для изучения нового языка. Уже во время игры герой может выучить новый язык, потратив на это одно повышение уровня. Считайте, что в данном случае язык – это навык, который превышает свою характеристику.

Glamour (Background)

Requirements: Novice, Avalon, Noble.

Novice: Каждые 10 очков Fame дают герою специальный ДД, который отличается от обычного только тем, что не переходит в опыт и не может быть использован для активации Арканы. Герой может получить Noble бесплатно.

Veteran: Мастер получает на X ДД меньше, где X – половина ДД героя.

Legendary: Герой получает на 1 ДД больше.

Гламурные Навыки:

Рогатый Охотник (Strength): Герой может потратить ДД и прибавить свой ранк к Strength.

Робин Гудфеллоу (Agility): Герой может потратить ДД и прибавить свой удвоенный ранк к повреждениям от следующей атакой луком.

Зеленый Человек (Vigor): Герой может потратить ДД и выбрать цель. Цель получает бонус, равный ранку Героя, на все свои броски до конца сцены.

Томас (Spirit): Герой может потратить ДД и отменить любое колдовство, творимое в радиусе 30 футов от Героя. Эта способность может быть использована в любой момент. Герой всегда знает, когда рядом (в радиусе 30 футов) творится колдовство.

Джек (Smarts): Герой может потратить ДД и превратить любой маленький предмет (не больше кубического фута) во что-нибудь другое. Если новый предмет сломать, один из обломков примет форму первонаяального предмета, а остальные исчезнут. Если предмет был убит (животное) или съеден (еда), предмет уничтожается навсегда. Возможные результаты превращения:

Кинжал, Кусок сыра размером с кулак, Птица, До 5 камней, Пара дайсов, До 5 игральных карт, До 5 монет, 20 футов веревки в клубке, Пуговица.

El Fuego Adentro (Background)

Requirements: N, Castilla.

Novice: Герой получает полный иммунитет к огню и сильному жару. Мало того, что он сам невосприимчив, так все, что есть на нем также невосприимчиво к огню. Кроме того он может контролировать передвижение одного небольшого возгорания, заставляя его перемещаться со коростью 2 в раунд. Герой может получить Noble бесплатно.

Veteran: Герой может взаимодействовать с пламенем как с твердым объектом. Есть истории, что колдуны древности карабкались по пламени как по лестнице.

Legendary: Теперь герой получает возможность оживлять огонь. Он может приобрести навыки Феникс, Светлячки или Огненный Змей.

Огненные навыки:

Воспламенение: Потратив ДД, герой может создать пламя прямо в руках. Пламя наносит 2d10 повредений.

Погашение: Потратив ДД, герой может погасить любое пламя.

Огненный Клинок: Потратив ДД, герой может воспламянить свое оружие, которое наносит +d10 повреждений.

Бросок: Герой может брать пламя в руки и бросать его как твердый предмет. Дистанция броска 5/10/15.

Светлячки (Legendary): Герой может потратить ДД и создать облако Светлячков размером с Small Burst Template. Облако может двигаться на 1 клетку в раунд. Любой, кто попал в облако, получает 1d6 повреждений в раунд.

Огненный Змей (Legendary): Герой может потратить ДД и создать Огненного Змея. Это крупная пламенная змея, все характеристики которого равны d8. Прикосновения змея наносят ожоги с повреждениями 2d10. Уничтожить Змея можно лишь полностью поместив в воду.

Феникс (Legendary): Герой может потратить ДД и создать Огенного Феникса. В течении сцены гигантская пламенная птица подчиняется командам героя. В принципе, ничего страшного она сотворить не может, просто жжется на 2d10 повреждений, как и любой огонь. Но ужас, который она причиняет своим видом заставляет всех противников кидать Guts с -4 или паниковать.

Porte (Background)

Requirements: Novice, Montaigne.

Novice: Герой может открывать порталы размером с кулак. Герой может получить Noble бесплатно. Герой может пометить кровью количество предметов, равное его Spirit.

Veteran: Герой может открывать порталы размером с человека. Герой может пометить кровью количество предметов, равное его удвоенному Spirit.

Legendary: Герой может вести за собой группу, количество человектв которой равно его Spirit. Герой

может пометить кровью количество предметов, равное его утроенному Spirit.

Порте-навыки:

Attunement: Герой всегда знает, в каком направлении и на каком удалении находится помеченный предмет.

Bring: Герой может потратить ДД, открыть портал и достать оттуда помеченный предмет. Также этим навыком можно передавать помеченные предметы от одного колдуна другому.

Catch: Герой может потратить ДД и все стрелковые атаки против него получают пенальти, равное его ранку: N -1, S -2, V -3, H -4, L -5. Эффект длится количество раундов, равное Spirit героя.

Pocket: Потратив ДД герой может положить или забрать предмет из «кармана», не существующего нигде.

Walk: Потратив ДД, герой может создать портал и пройти через него к помеченному предмету.

Pyeryem (Background)

Requirements: Novice, Ussura.

Novice: Потратив ДД, Герой может полностью превратиться в животное, навыком которого он обладает. В этой форме он может свободно общаться с такими же животными и другими колдунами переема. Герой может вернуться в форму человека в любой момент без траты ДД.

Veteran: Потратив ДД, Герой может частично превратится в животное, навыком которого он обладает. Герой выбирает одно свойство животного. В принципе, он может частично превратиться сразу в несколько животных, но он может получить не больше одного свойства от каждого животного.

Legendary: Потратив ДД, Герой может получить одно или несколько свойств животного, навыком которого он обладает. Это действие не вызывает трансформацию. Герой может отменить эти свойства в любой момент, или же они будут активны до следующего рассвета.

Навыки Переема:

Примечание: После названия навыка животного идет перечисление его свойств. Каждое свойство занимает свою строку. Герой не может получать бонусы на одну и ту же характеристику из ращных свойств.

Кабан:

- +1 Strength;
- Gore: Strength + d10;
- +2 Pace & d12 Running Die & No Grasping Limb (не может держать предметы в руках).

Кошка:

- +1 Agility & -2 Strength & Small;
- +2 Climbing;
- +2 Notice;
- Игнорирование пенальти за темноту;
- +2 Stealth & No Grasping Limb (не может держать предметы в руках);

Медведь:

- +2 Strength & -2 Agility & Large;
- Bite Strength: + d6;
- Claws: Strength + d10 & No Fine Manipulation;
- +2 Notice;
- +2 Swimming;

Мышь:

- -3 Strength & Small;
- +2 Notice;
- Игнорирование пенальти за темноту;
- No Fine Manipulation;
- +2 Stealth;

Выдра:

- -1 Strength & +2 Swimming;
- +2 Notice;
- +5 Vigor при расчете задержки дыхания;

Сова:

- -1 Strength;
- -1 Agility;
- Flight & No Fine Manipulation;
- +2 Stealth;
- Игнорирование пенальти за темноту;

Кролик:

- -2 Strength & Small;
- +2 Notice;
- +2 Pace & d12 Running Die & No Grasping Limb (не может держать предметы в руках);

Красный лис:

- -1 Strength & +2 Parry;
- +2 Notice;
- +2 Stealth & No Grasping Limb (не может держать предметы в руках);

Снежный леопард:

- +2 Strength;
- Claws: Strength + d10 & No Grasping Limb (не может держать предметы в руках);

- +2 Climbing;
- +2 Notice;
- +2 Pace & d12 Running Die;

Волк:

- +1 Strength & No Grasping Limb (не может держать предметы в руках);
- Bite: Strength + d6;
- +2 Notice;
- +2 Stealth;

Laerdom (Background)

Requirements: Novice, Vesten.

Novice: Герой может потратить ДД и призвать руну на количество раундов, равное его ранку.

Veteran: Герой может потратить ДД и нанести руну на предмет. Руна действует в течении года за каждый ранк героя. Руна, нанесенная на предмет, может быть активирована любым человеком, назвавшим ее имя. Руна действует количество раундов, равное ранку Героя, нанесшего руну.

Legendary: Герой может потратить ДД и нанести руну на предмет. Руна действует до тех пор, пока цел предмет. Руна, нанесенная на предмет, может быть активирована любым человеком, назвавшим ее имя. Руна действует количество раундов, равное ранку Героя, нанесшего руну. Герой может нанести одну руну на себя. В этом случае он становиться Живой Руной и может активировать эффект руны в любой момент одной лишь силой воли. Выбор может быть сделан только один раз в жизни.

Навыки рун:

Bevegelse (Empathy) - +2 Persuation.

Ensomhet (Solitude) - +1 Toughness.

Fjell (Mountain) – Герой игнорирует первую рану.

Fornuft (Gateway) – Герой может видеть что происходит в месте, где он хоть раз бывал.

Grenselos (Unbound) – Герой освобождается от всех оков.

Herje (Ruin) – Цель получает пенальти, равное ранку Героя на один бросок.

Kjolig (Hatred) – Герой может понизить температуру окружающей среды до температуры замерзания воды.

Kjott (Flesh) - +2 Spirit.

Krieg (Warrior) - +2 Fighting.

Kyndighet (Skill) – Герой может перебросить один бросок.

Lidenskap (Passion) – Герой может повысить температуру окружающей среды до уровня средней пустыни.

Nod (Intensity) – Герой должен выбрать один из эффектов: ухудшить погоду вокруг себя или получить +2 Taunt. Выбор делается при приобретении этого навыка.

Reise (Journey) - +2 Notice.

Sinne (Anger) - +1 Strength.

Stans (Calm) - Герой должен выбрать один из эффектов: улучшить погоду вокруг себя или получить +2 Intimidate. Выбор делается при приобретении этого навыка.

Sterk (Wholeness) - +1 Parry.

Styrke (Strength) - +1 Damage.

Tungsinn (Gloom) - +2 Intimidate.

Uvitenhet (Mystery) - +2 Persuation.

Varsel (Omen) – Герой может выбрать цель. Только цель понимает, что говорит герой, остальные слышат неразборчивое бормотание.

Villskap (Fury) – Герой может метать молнии. Дистанция 25/50/100, повреждения (ранк героя)d4.

Sorte (Background)

Requirements: Novice, Vodacce woman.

Сорте, пожалуй, самое странное колдовство. Все-таки вмешиваться в судьбу – занятие, отнюдь человеку не предназначавшееся.

Тем не менее попробуем разобраться. Итак, стега может видеть и воздействовать только на нити тех мастей, навыки которых у нее имеются.

Novice: Стега может видеть специфические нити между людьми. Стега может проклинать и благословлять.

Vetera: Стега может изменять нити между людьми. Для этого Стега должна потратить ДД и совершить бросок Spirit – число, выпавшее на дайсе, покажет, насколько усилилась или ослабла нить.

Legendary: Стега может разрушать и создавать новые нити. Стега должна потратить 2 ДД для того, чтобы разрушить нить и 3 ДД для того, чтобы создать нить. Последствия могут быть непредвиденными.

Навыки Сорте:

Coins: Монеты – коммерция. Деловые или денежные отношения. Желтый цвет.

Cups: Кубки – эмоции. Духовные отношения. Голубой цвет.

Staves: Посохи – власть. Отношения, построенные на статусе и положении. Зеленый цвет.

Swords: Мечи – конфликт. Эмоциональное или физическое протвостояние. Красный цвет.

Black Strand (Legendary): Смерть – черный цвет.

Примечания по Сорте.

Нити имеют силу: от 1 (самая слабая связь) до 10 (самая сильная связь). Если нить имеет карту с картинкой, Стега не может воздействовать на нить. Картинки означают следующее:

Сквайр – нить только что зародилась и еще не свормировалась.

Рыцарь – нить черезчур сильна.

Дама – нить разделяется на две.

Король – нить слишком старая и устойчивая.

Благословление и проклятие:

Очень специфический ритуал, во время которого стега должна посмотреть в глаза жертве, три раза произнести его имя и поцеловать. Если ритуал проведен успешно, проклятье или благословение свершилось.

Проведя ритуал, стега кидает Spirit, и цель получает 1 дайс благословения или проклятия за каждые 2 очка выше базовых 4. Сама стега при этом получает дайс проклятия за каждое 1 очко свяше 4.

Пример: Стега провела ритуал проклятья и кидает Spirit d8. Результат броска – 6. Цель получает 1 кубик проклятья или благословления, стега получает 2 кубика проклятья.

Дайс благословления – это аналог дикого дайса, который бросается каждый раз, когда ситуация имеет отношение к масти. Он бросается пока на нем не выпадет 1. Результат дайса благословления суммируется с результатом дикого дайса.

Дайс проклятия – это аналог дикого дайса, который бросается каждый раз, когда ситуация имеет отношение к масти. Он бросается пока на нем не выпадет 6. Результат дайса проклятия вычитается из дикого дайса.

Nacht

Requirements: Veteran, Membership: Die Kreuzritter.

Это колдовство отличается от остальных. Во первых, получив Нахт, герой теряет все другие школы колдовства. Во вторых, герой получает способность войти в одну тень, переместится на Темные Пути и появиться из другой тени. Однако Темные Пути таят в себе свои собственные опасности.

***Scrying* (Background)**

Requirements: Novice, Membership: Sophia's Daughters, герой должен быть женщиной.

Novice: Героиня может готовить эликсиры. Эффект эликсира обычно длится один акт (серия сцен, объединенных общим смыслом). За раз героиня может придотовить количество доз, равное ранку героини. Также героиня получает свособность видеть и слышать то, что происходит в другом месте. Не важно, где, главное, что она может наблюдать так только за местом или человеком, который есй хорошо знаком. Эта способность не требует броска, однако стоит 1 ДД. Наконец, героиня может дышать под водой и всегда знает, кто перед ней, Герой или Злодей.

Veteran: На этом уровне героиня может готовить более сильные эликсиры, использовать способность провидения не только на настоящее время, но и на будущее и прошлое (но героиня не может видеть то, что произошло до ее рождения, и не может заглядывать в будущее больше чем на 1 год), а также путешествовать в Брин Бризайл через специальные порталы.

Legendary: На этом уровне героиня может готовить самые сильные эликсиры, а ее способности провидения больше не ограничены временем.

Навыки (Элексиры):

Примечание: Изготовление элексира стоит 1 ДД.

Antitode (N)

Ингредиент: паук.

Универсальное противоядие.

Dust of Irritation (N)

Ингредиент: горсть перца.

Цель получает -4 на все броски.

Dust of Petrification (L)

Ингредиент: камень со дна реки.

Цель становится прочной как камень, получая +3 ***Toughness***, однако он также получает -3 на инициативу.

Fumes of Slumber (N)

Ингредиент: горсть песка.

Цель должна провести бросок ***Vigor*** или заснуть.

Elixir of Eagle's Flight (V)

Ингредиент: два пера орла.

Цель может летать.

Elixir of Good Fortune (V)

Ингредиент: лапка кролика.

Цель получает несколько ДД, количество которых равно ранку колдуньи. Эти ДД исчезают по окончании действия элексира.

Elixir of Tongues (V)

Ингредиент: нет.

Цель может говорить и понимать любой человеческий язык.

Elixir of Velme (N)

Ингредиент: перо певчей птицы.

Цель преполняется романтическими чувствами, и получает +2 на все броски, связанные с социальным взаимодействием с противоположным полом.

Glasswater (V)

Ингредиент: кожа с головы змеи.

Цель может полностью изменить свою внешность на время действия элексира.

Healing Balm (V)

Ингредиент: чешуйка кожи колдуньи.

Этот элексир излечивает одну рану.

Oil of Clumsiness (V)

Ингредиент: лапка альбатроса.

Цель получает пенальти -1 за каждый ранк колдуньи на все броски, связанные с ***Agility*** и связанными навыками.

Oil of Dullness (V)

Ингредиент: копыто мула и три муравья-рабочих.

Цель получает пенальти -1 за каждый ранк колдуньи на все броски, связанные с ***Smarts*** и связанными навыками.

Oil of Feebleness (V)

Ингредиент: земляной червяк.

Цель получает пенальти -1 за каждый ранк колдуньи на все броски, связанные с ***Strength*** и связанными навыками.

Oil of Sloth (V)

Ингредиент: морская раковина.

Цель получает пенальти -1 за каждый ранк колдуньи на все броски, связанные с ***Spirit*** и связанными навыками.

Oil of Weakness (V)

Ингредиент: мышиной хвост и три яичные скорлупки.

Цель получает пенальти -1 за каждый ранк колдуньи на все броски, связанные с ***Vigor*** и связанными навыками.

Philter of Champions (V)

Ингредиент: неновая фехтовальная перчатка.

Цель получает бонус на ***Fighting***, равный ранку колдуньи.

Philter of Grace (V)

Ингредиент: перо ворона и змеиный зуб.

Цель получает бонус на ***Agility***, равный ранку колдуньи.

Philter of Intelligence (V)

Ингредиент: перо филино и горсть шерсти лиса.

Цель получает бонус на ***Smarts***, равный ранку колдуньи.

Philter of Invisibility (V)

Ингредиент: бриллиант.

Цель становится полностью невидимой.

Philter of Quickness (V)

Ингредиент: чешуйка рыбы и лапка богомола.

Цель получает бонус на ***Spirit***, равный ранку колдуньи.

Philter of Stamina (V)

Ингредиент: кусочек корня старого дерева и панцирь черепахи.

Цель получает бонус на ***Vigor***, равный ранку колдуньи.

Philter of Strength (V)

Ингредиент: рог быка и коготь медведя.

Цель получает бонус на ***Strength***, равный ранку колдуньи.

Powder of the Buffoon (V)

Ингредиент: горсть земли.

Цель получает пенальти на ***Fighting***, равный ранку колдуньи.

Vapor of Forgetfulness (N)

Ингредиент: паутина.

Вдохнув, цель должна провести бросок ***Spirit*** или полностью забыть события последней сцены.

Scrying **(Background)**

Requirements: Novice, Membership: Sophia's Daughters, герой должен быть мужчиной.

Novice: Герой представляет собой идеальное создание. Он получает эджи ***Attractive*** и ***Very Attractive***, неподвержен болезням, стареет в два раза медленнее. Он может провести бросок ***Vigor*** в конце каждой сцены и вылечить одну рану плюс еще одну за каждый сделанный им райз. Герой может дышать под водой, и всегда знает, кто перед ним: герой или злодей.

Veteran: Герой получает +1 ***Parry***, стрелковые атаки по нему получают пенальти -1, а также он может потратить ДД и вылечить одну рану в любой момент времени.

Legendary: Герой получает еще +1 ***Parry***, стрелковые атаки по нему получают пенальти еще -1, а также он может потратить ДД и отменить результат атаки по нему.

Навыки: У этого колдовства навыков нет.

Главное правило.

Помните одно из самых главных правил оригинального Седьмого Моря? Напомню – Герои не умирают. Здесь все точно так же.

Получив несколько серьезных ранений, герои просто теряют сознание, приходя в себя после боя. Вопрос только в том, кто окажется победителем схватки? Если противники одержат вверх, у героев будет масса проблем.

Хотя иногда герои все-таки умирают. Но запомните: смерть героя – событие, и просто так мимоходом не происходит.

Бенни и ДД.

В игре полностью отсутвую бенни. Все своийства, эджи, недостатки и прочая дребедень, требующая или работающая с бенни – не работает, не используется и вообще должна быть вычеркнута из вашей памяти.

Зато у нас есть ДД (Drama Dice). В начале сессии каждый игрок получает несколько ДД. Это количество равно ранку персонажа. Также мастер может (и должен) одаривать персонажей дополнительными ДД за героические, интересные, стильные или просто забавные моменты отыгрыша.

ДД могут быть использованы несколькими способами:

В конце игры все неиспользованные ДД превращаются в опыт по курсу один к одному.

Потратив ДД, игрок может перебросить любой бросок.

Потратив ДД, игрок может заставить персонажа игнорироваться пенальти за боль от ранений в течении одного раунда.

Игрок может потратить ДД и сделать Wild Die равным сумме 2d6 (2d10 с эджом Master) на один бросок.

Мастер тоже получает ДД, которые может использовать аналогичным способом. Единственное отличие: мастер получает 1 ДД за каждого игрока плюс 2 ДД за каждого НПС Героя или Злодея.

Герои, Злодеи, Приспешники и Бруты.

Помните, как было дело в оригинале? Замечательно, потому как здесь практически ничего не изменилось. По порядке:

Герои и Злодеи – здесь все проще пареной репы. Герои и злодеи действуют по правилам о Wild Cards – то есть они могут пережить 3 ранения и всегда кидают дополнительный Wild Die. Правила по ним можно посмотреть в Pirates of the Spanish Main, p 71.

Приспешники – у нас приспешники приравникаются к Экстра. Правила по ним можно найти на той же странице.

Бруты – как и приспешники, бруты приравниваются к Экстра.

Школы Боя.

Школы боя – это одна из важных частей сеттинга. Сейчас я расскажу о правилах, касающихся их.

Итак, школа боя представляет из себя эдж, который, в принципе, подчиняется базовым правилам эджей. Некоторые отличия все-таки присутвуют – герой может брать «школьный» эдж только один раз за ранк, однако для этого он должен пожертвовать повышением характеристики в этот ранке. Следующее отличие – щколы боя дают разные бонусы в зависимости от ранка персонажа. Обязательно это учитывайте – с ростом персонажа навыки школы могут стать чем-то бесподобным.

Ну и гравное: школы имеют разные требования, но персонаж, являющийся членом Гильдии Мечников, может приобретать любые школы гильдии без оглядки на условия национальности. Также обязательно нужно учесть, что герой одновременно получает эффекты разных школ **ТОЛЬКО** в том случае, если у этих школ полностью совпадает вооружение.

Школами гильдии являются те школы, в требованиях которых указан Membership: Swordsman’s Guild.

Колдовство.

Из поколения в поколение благородные семьи Тэйи хранят секрет колдовства. Иногда герой может получить этот секрет при рождении.

Если герой и может обладать колдовством, это колдовство может быть лишь одного типа – его родное, кровное колдовство. Герой може получить колдовство только своей нации.

Каждое колдовство имеет несколько навыков. По умолчанию, герой получает один навык кажлый раз, когда получает новый ранк. Один навык он получает на Novice. Однако некоторые виды колдовства обладают большим количеством навыков, поэтому герой может пожертвовать одним повышением характеристики и вместо этого получить новый навык колдовства.

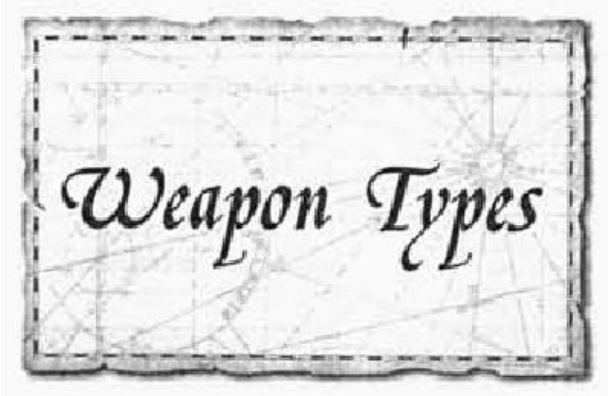
Отдельно хочется заметить, что навыки колдовства не кидаются. Они только называются навыками – но по сути ими не являются.

Ранения.

Каждый раз, когда герой получает одну или несколько ран, он может провести бросок Vigor и игнорировать одну рану плюс еще одну за каждый райз, сделанный на этом броске. Если в результате этого броска герой не получил ни одной раны, он также сбрасывает эффект Shaken. Ибо герой!!!

Повышения характеристик.

Герой может повысить одну характеристику только один раз за ранк, если не приобретал в этом ранке новую школу или дополнительный навык колдовства. За один ранк герой может или поднять одну характеристику, или приобрести школу, или приобрести дополнительный навык колдовства.



Шпага.

Честно говоря, что только не называют шпагой. Под это название в Тэйе подвадает масса самых разнообразных колюще-режущих приспособлений. На самом деле под шпагой чаще всего воспринимают скорее целый класс фехтовального оружия, а не отдельный тип клинка.

В принципе, когда вы встречаете в тектсте упоминание шпаги, это может быть любое из нижеперечисленных клинков:

Рапира/Шпага, пожалуй, самое распространенное оружие на цивилизованной части Тэи. Обычная шпага имеет следующие характеристики (примечание: герой получает бонус на Parry только от одного оружия):

Damage: Str + d6. Special: Parry +1. 15g.

Малый авалонский меч, слегка отличающийся от шпаги клинок, получил большое распространение на берегах Авалона.

Damage: Str + d6. Special: Parry +1. 15g.

Фальчион обладает тяжелым клинком. Он прекрасно приспособлен для режущих и рубящих атак, а вот колоть им сложнее.

Damage: Str + d6 + 1. Special: none. 15g.

Катлас, короткий клинок, специально предназначенный для сражений в ограниченном пространстве. Именно поэтому он популярен среди моряков.

Damage: Str + d6 + 1. Special: Fighting -1. 15g.

Сабля, очень популярна среди каваоеристов из за своих рубящих качеств.

Damage: Str + d6. Special: Parry +1. 15g.

Трость-шпага, редкое, но весьма полезное устройство, представляющее из себя тонкий клинок, ножнами для которого служит трость.

Damage: Str + d6. Special: Parry -1, Notice -2 to find. 15+g.

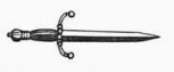
Остальное оружие.

Клеймора – национальное оружие Хайланда. Из-за своего размера способно наносить ужасные ранения, но крайне неудобно при использовании.

Damage: Str + d10. Special: Parry –1; requires 2 hands. 12g.

Дага позволяет эффективно защищаться от атак противника, не загружая при этом атакующую руку.

Damage: Str + d4. Special: Parry +1. 8g.



Кинжал – короткое колюще-режущее оружие.

Damage: Str + d4. 6g.

Цвейхандер – гигантский двуручный меч из Айзена. Он настолько тяжелый, что герой должен потратить действие для приведения клинка в готовность после каждой атаки.

Damage: Str + d12. Special: Parry –2; requires 2 hands. 20g.

Посох – обыкновенная палка.

Damage: Str+d4. Special: Parry +1; Reach 1; requires 2 hands.

Авалонский лук – больше обычного лука.

Range: 15/30/60. Damage: 2d8 RoF: 1 Special: None. 10g.

Лук – достаточно распространенное примитивное стрелковое оружие.

Range: 12/24/48. Damage: 2d6 RoF: 1 Special: None. 8g.

Арбалет – почти вышедшее из употребления оружие, которое, тем не менее еще можно встретить в лесах Айзена.

Range: 15/30/60. Damage: 2d6 RoF: 1 Special: AP 2; 1 action to reload. 12g.

Меч – разнообразные мечи: полуторные и длинные до сих пор широко распространены, хотя и уступают шпагам по популярности.

Damage: Str + d8. Special: none. 10g.

Пистолет – распространенное современное огнестрельное оружие.

Range: 5/10/20. Damage: 2d6+1 RoF: 1 Special: 2 full actions to reload. 20g.

Мушкет – не менее распространненое огнестрельное оружие.

Range: 10/20/40. Damage: 2d8 RoF: 1 Special: 2 full actions to reload. 20g.

Мушкет со штыком: *Damage: Str+d4. Special: +1 Reach, Parry +1, and requires 2 hands when used with musket*

Топор – не сколько оружие, сколько инструмент. Но людей тоже рубит.

Damage: Str + d6. 8g.

Большой топор – тоже когда-то был инструментов, однако гигантских размеров.

Damage: Str + d10. Special: AP 1; Parry –1; requires 2 hands. 8g.

Баклер – Маленький кулачный щит.

Parry +1. 4g.

Щит – средних размеров круглый щит.

Parry +2. 10g.

Панзерхэнд – тяжелая кованная перчатка.

Damage: Str + d6. Special: immune to Disarm. 5g

Стилет – излюбленное оружие убийц. По своим свойствам он аналогичен кинжалу, но герой получает +1 ***Fighting*** на атаки стилетом.

Алебарда – излюбленное оружие церковной стражи.

Damage: Str+d8. Special: Reach 1; requires 2 hands. 14g.

В принципе, вы вполне можете использовать вещи, представленные в **Pirates of the Spanish Main** на странице 62. Только учтите, что цены, указанные в книге, нужно делить на 10. Результат будет приблизительно равен стоимости в гильдерах.